
KIM
COMIC-FIGUREN ZEICHNEN
STEP BY STEP!
CARLSEN COMICS

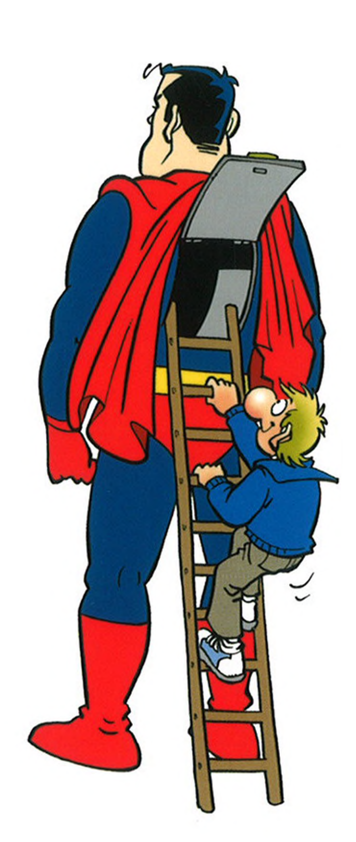
Comicfiguren zeichnen

Das A und O eines guten Comics sind seine Figuren! Aber wie entsteht eine Comicfigur? Und wie erweckt man sie zum Leben?

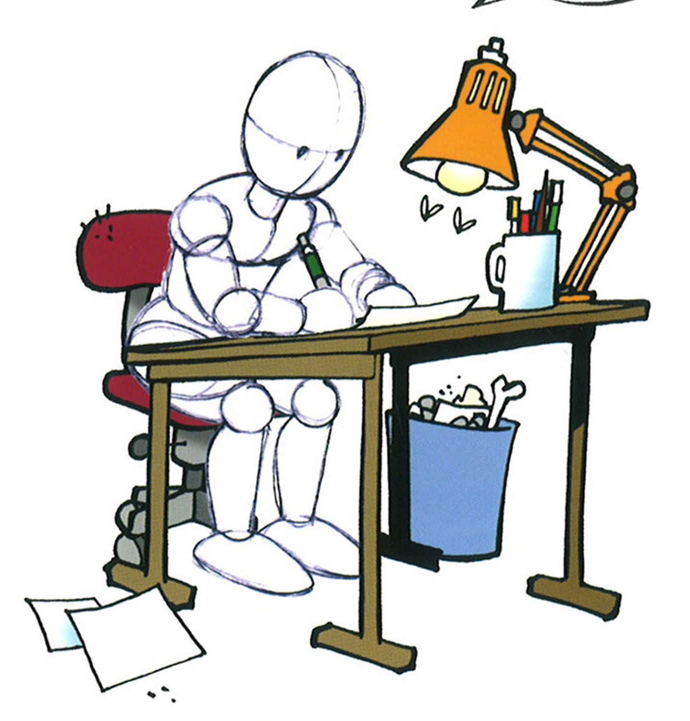
- Woraus setzt sich eine Figur zusammen?
- Wie zeichnet man sie aus verschiedenen Perspektiven und »in action«?
- Was muss man beachten, damit die Figuren in jedem Comicbild gleich aussehen?
- Wie zeichnet man unterschiedliche Charaktere?

Fragen über Fragen – die Antworten zu diesen und vielen weiteren Themen rund ums Zeichnen liefert dieses kurzweilige Handbuch. Illustriert mit zahlreichen Comics und Cartoons.

Extra: Bekannte Comicprofis wie Joscha Sauer, Judith Park, Wolfgang Sperzel u.v.a. verraten ihre wichtigsten Tricks und Techniken.




COMIC-
FIGUREN ZEICHNEN


STEP BY STEP!


CARLSEN
COMICS

Achtung!

Zu diesem Buch gibt es auch – kostenlos und werbefrei – ein Zeichenforum im Internet. Unter www.comiczeichenkurs.de triffst du Gleichgesinnte und bekommst jede Menge neuer Tipps und Kniffe rund ums Zeichnen. Jeder Interessierte kann hier mitzeichnen, sich austauschen, seine eigenen Werke präsentieren und mit KIM in Kontakt treten, um ihm weiterführende Fragen zu stellen. Klick einfach mal rein!



CARLSEN COMICS NEWS
Jeden Monat neu per E-Mail!
www.carlsencomics.de
www.carlsen.de

8 9 10 11   17 16 15 14

ORIGINALAUSGABE
Redaktion: Michael Groenewald
Herstellung: Constanze Hinz, Ronny Willisch
Druck und buchbinderische Verarbeitung:
Westermann Druck Zwickau GmbH, Zwickau

ISBN 978-3-551-76834-6
Printed in Germany

Vorwort

Buenos Dias und willkommen zu **Kims »Comicfiguren zeichnen – Step by Step«**!

Comics lesen macht Laune, Comics zeichnen noch viel mehr – das weiß jeder, der es schon mal versucht hat. Das A und O eines guten Comics sind natürlich die Figuren. Ob sprechende Pferde, schwerreiche Enten, fliegende Muskelprotze mit Cape und Strumpfhosen – die Figuren sollten nach Möglichkeit originell sein, witzig, ausdrucksstark und lebendig wirken und einen hohen Wiedererkennungswert besitzen.

Aber wie entsteht eine Comicfigur? Woraus setzt sie sich zusammen? Wie zeichnet man sie aus unterschiedlichen Perspektiven und »in action«? Welche Tricks gibt es beim Zeichnen einer Hand?

Wie zeichnet man unterschiedliche Typen? Junge Helden, Bösewichter, schöne Mädchen, alte Opas? Kurz: Wie macht man aus einem Strichmännchen eine richtig lebendige Comicfigur?

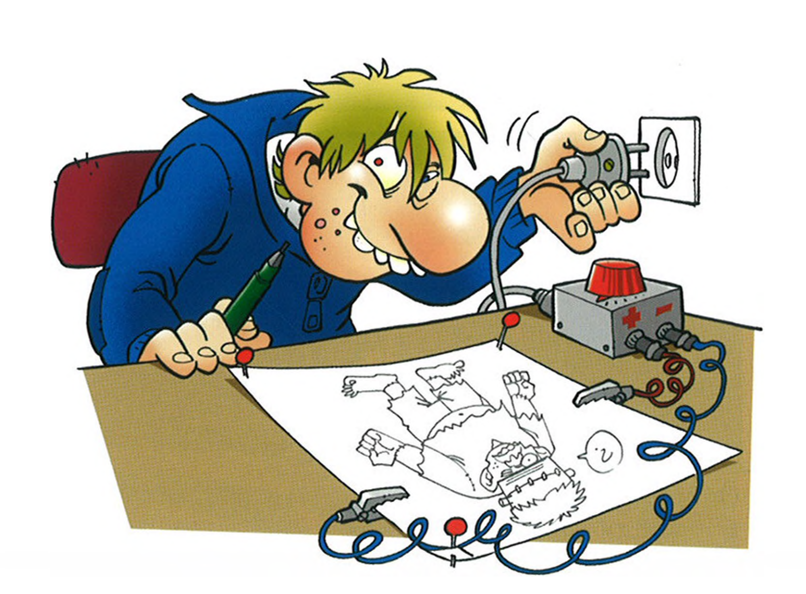
Um diese und viele weitere Fragen soll es in diesem Buch gehen. Die hier aufgezeigten Methoden der klassischen Figurenkonstruktion sind dabei nicht das Nonplusultra, an das man sich bis ins Greisenalter sklavisch zu halten hat – jeder Zeichner wird im Laufe der Zeit seine eigenen Wege und Methoden entwickeln. Sie vermitteln aber ein **Grundverständnis für Figurenaufbau, Proportion und Perspektive**. Basiswissen also, das man als Zeichner draufhaben sollte, um seine Figuren glaubhaft ins Bild setzen zu können.

So. Nun aber alle Mann an die Stifte, Papier gespitzt, noch mal kurz Luft geholt und dann umgeblättert – los geht's!

Viel Vergnügen wünscht



PS: Solltet ihr mal einen Begriff nicht kennen, schlagt einfach im Stichwortregister auf Seite 128 nach.




HALLO FREUNDE! HEUTE SOLL SICH HIER MAL ALLES UM DAS ANATOMISCHE ZEICHNEN DREHEN.
ALLES REINE KÖRPER-BEHERRSCHUNG!
OH! SCHIND WIR SCHON AUF SCHENDUNG?


DAZU BRAUCHEN WIR NATÜRLICH PAPIER UND ZEICHENSTIFT...

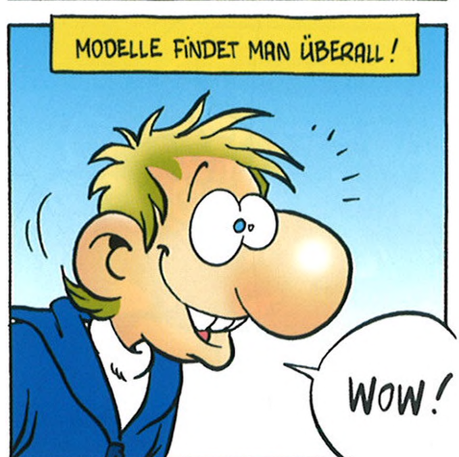

...UND VOR ALLEM UNSERE AUGEN!

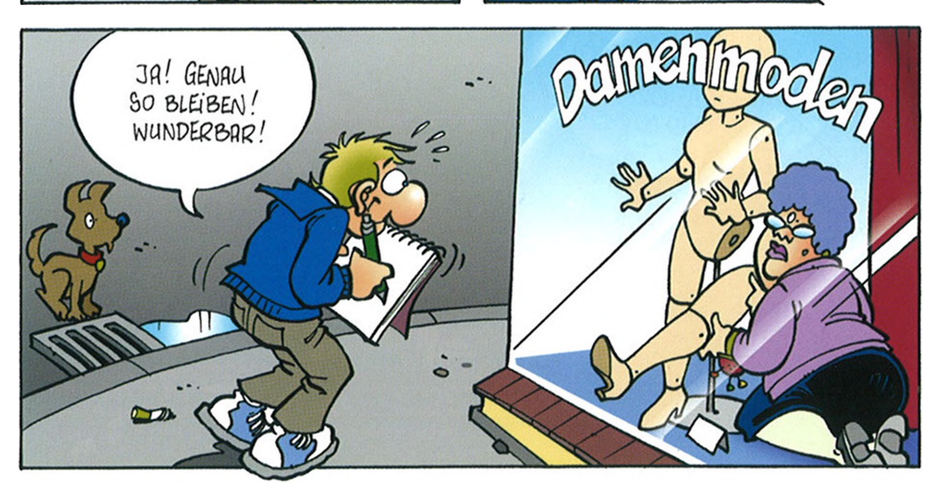

DAS A UND O BEI DIESER DISZIPLIN SIND NÄMLICH EIN GENAUES STUDIUM DES MENSCHLICHEN KÖRPERS ...
H


... UND STÄNDIGE PRAXIS.


UND STÄNDIGE PRAXIS!
WIE? ACH JA ...


MAN BRAUCHT SICH NUR UMZUSCHAUEN ...
HM...
HM...

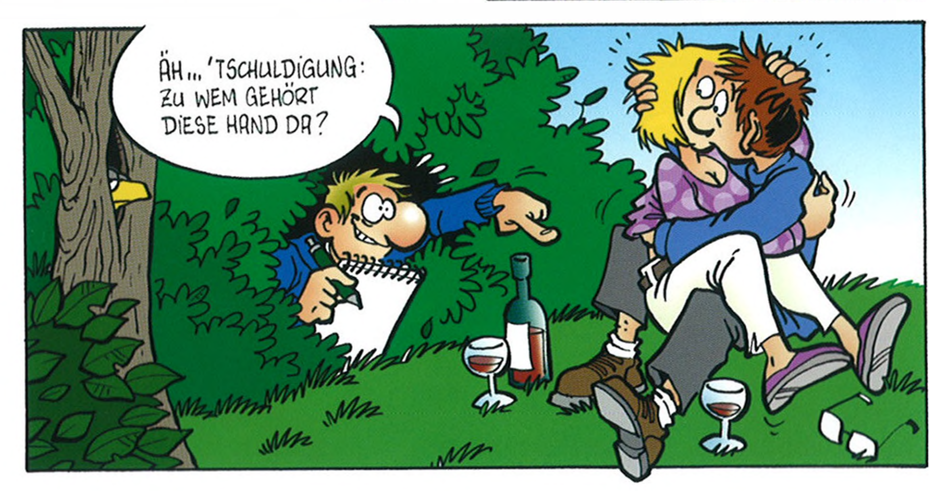

MODELLE FINDET MAN ÜBERALL!
WOW!


JA! GENAU SO BLEIBEN! WUNDERBAR!
Damenmoden


GENAUES HINSEHEN IST ANGESAGT. ACHTE AUCH AUF SCHEINBAR UNWICHTIGE DETAILS!

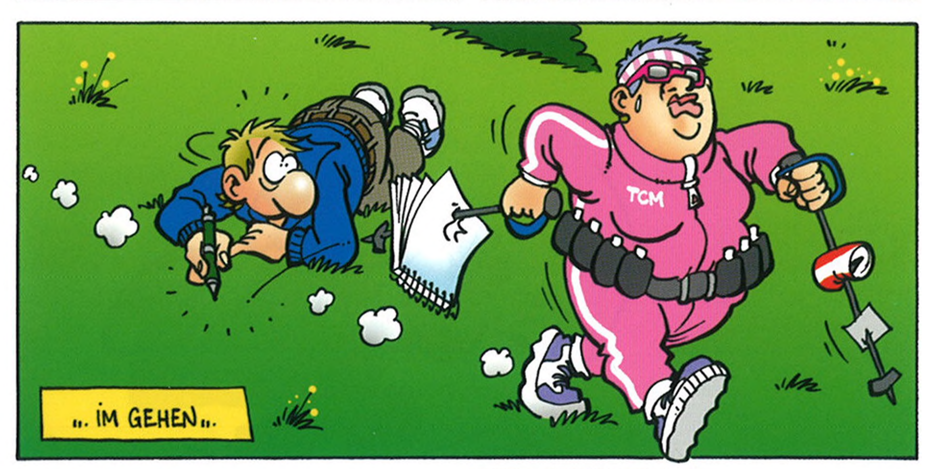

INTERESSANTES GANGMUSTER!


FASZINIERENDE GESICHTSAKNE!


ÄH... 'TSCHULDIGUNG: ZU WEM GEHÖRT DIESE HAND DA?





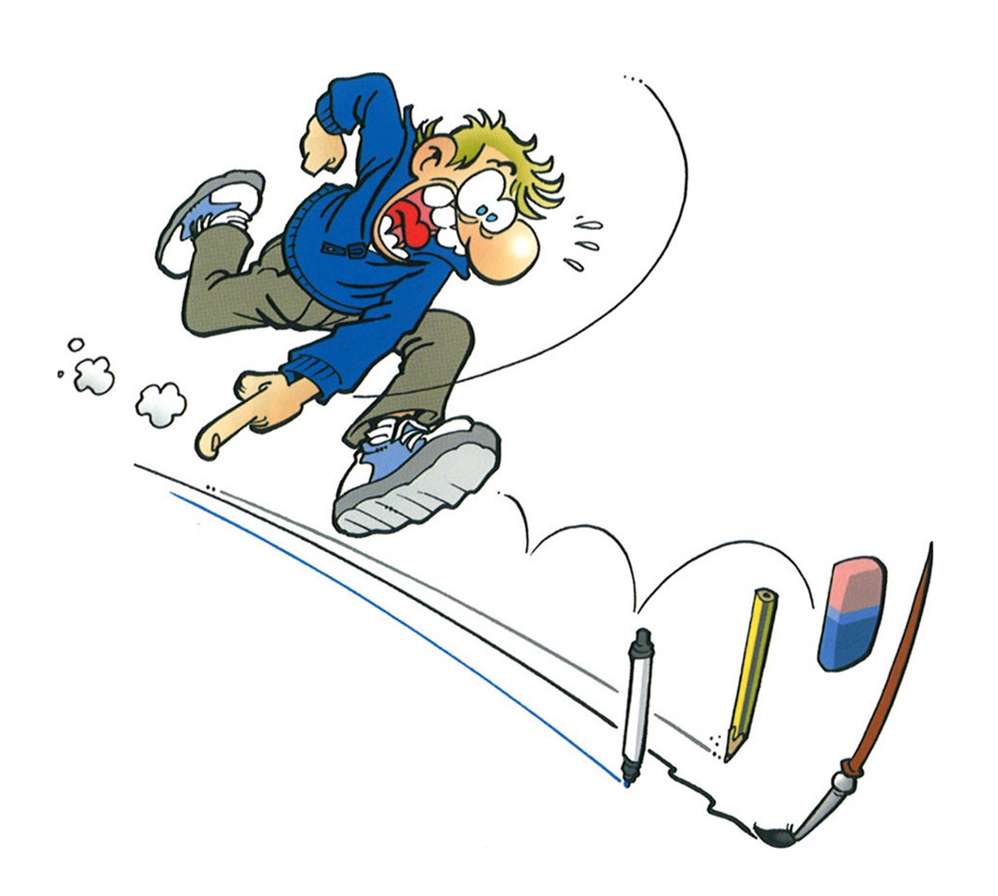


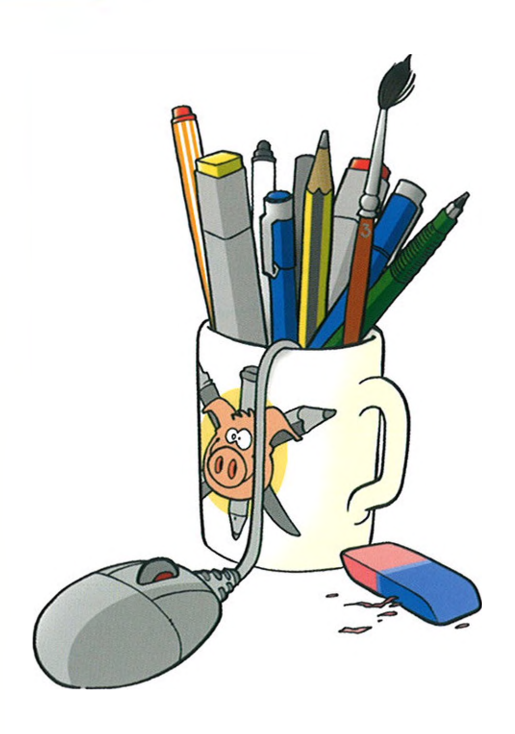




Fortsetzung auf Seite 36

ACHTUNG, FERTIG, LO…





Die Frage nach Stiftart, Papiersorte, Computerprogramm usw. ist Geschmacks- und Erfahrungssache und soll hier nicht näher ausgeführt werden. Dazu findet sich ein ausführliches Kapitel im Buch **»Kims Comiczeichenkurs«** (Carlsen Comics).

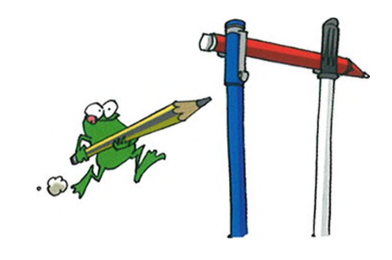
Die Auswahl der Werkzeuge ist groß: Der eine bevorzugt den **Pinsel** als Zeichenwerkzeug, der andere greift lieber zum **Tuschefüller**. Es gibt Zeichner, die arbeiten noch ganz klassisch wie zu Uropas Zeiten mit **Tintenfass** und **Ausziehtusche** auf **dickem Zeichenkarton**. Wieder andere bevorzugen den **groben Bleistiftstrich**, der dann sofort **eingescannt** und erst **am Rechner** weiterbearbeitet wird.

Jeder Zeichner wird durch Ausprobieren und Praxis die für ihn passenden Stifte und Utensilien finden. Einen kleinen Einblick in die unterschiedlichsten Arbeitsmethoden findest du am Ende dieses Buches im Kapitel »Comiczeichnerinterviews«.

Auch im digitalen Zeitalter basiert das Comiczeichnen weiterhin auf der guten alten Handarbeit.

Praktisch: Man kann bereits mit den einfachsten Mitteln die tollsten Comics fabrizieren. Ein paar **Blätter Druckerpapier**, **Bleistift** und **Radiergummi** reichen völlig aus, um loszulegen. Zeichnen ist also eine sehr kostengünstige Beschäftigung.

Okay, es gibt inzwischen teure, ausgeklügelte Bildprogramme, mit denen man am Computer hervorragende Effekte erzielen kann. Aber von alleine kann so ein Programm kein Bild, geschweige denn eine ganze Comicstory hervorbringen – dazu braucht es immer noch die Ideen und Illustrationen des Zeichners. Und die entstehen weiterhin ganz altmodisch auf dem Papier.



STARTERSET

Für den Anfang tun es auf jeden Fall ein Packen **Din-A4-Druckerpapier**, ein paar **Bleistifte** der Stärken **HB** und **B**, ein fester **Radiergummi**, **Anspitzer** und ein paar **Filzer** und **Fineliner** unterschiedlicher Strichstärke. Dazu noch ein **Lineal** oder **Geodreieck** – das brauchst du für die Bildränder und es ist auch beim Anlegen perspektivischer Zeichnungen hilfreich. Und schon kannst du loslegen.









Nicht ohne mein Skizzenbuch



Halt, eins hab ich vergessen: das Skizzenbuch. Zeichner führen zumeist ein Skizzenbuch oder -heft mit sich, in das Ideen, Informationen oder tolle Motive, über die man unterwegs stolpert, »mal eben« eingetragen oder skizziert werden können, um sie vor dem Vergessen zu bewahren. Nichts ist schlimmer als eine Superidee, an die man sich dann zu Hause beim besten Willen nicht mehr erinnern kann.



KLEINER AUSFLUG IN DIE MENSCHLICHE ANATOMIE

Bevor du dieses Kapitel ungelesen überblätterst, geb ich gleich mal Entwarnung: Ich werde mich kurzfassen.

Die Anatomie ist ein weites, um nicht zu sagen seeeeehr weites Feld, aber Blutkreislauf, Drüsensekretion oder das Wunder der Verdauung werden hier keine Rolle spielen. Also keine Bange, wir beschränken uns nur auf die allerallerwichtigsten **anatomischen Grundlagen**, die man zum Zeichnen von Comicfiguren braucht. Und das sind zunächst einmal der **Bewegungsapparat** und die **Proportionslehre**.

Für einen Zeichner ist es immer hilfreich, sich in Grundzügen mit dieser Materie zu beschäftigen, um eine funktionierende Comicfigur aufs Papier bringen zu können.

Das Wichtigste dabei: Die Zeichnung muss einer anatomischen Logik folgen. Es geht nicht darum, eine Figur aufs Blatt zu bannen, die bis in die abgezählten Nasenhaare realistisch ist, sondern um das anatomische Grundverständnis beim Entwurf eines Charakters.

Proportionen

Kopf, Körper und Gliedmaßen stehen jeweils in einem bestimmten **festgelegten Größenverhältnis** zueinander – der sogenannten **Proportion**.

Beim erwachsenen Menschen entsprechen die **Kopf- und die Körperlänge** einem Verhältnis von ungefähr 1:7. Das bedeutet, dass die Kopfhöhe in etwa siebenmal in die Höhe des Rumpfes passt. Auch die Größe bzw. Länge der Arme, Beine, Hände und Füße stehen in einem bestimmten Verhältnis zueinander. Je jünger (kleiner) die Figuren sind, desto mehr verschiebt sich dieses Verhältnis: Bei Teenies beträgt es etwa 1:6, bei Kindern 1:4 und bei Kleinkindern 1:3. Superhelden kommen dagegen auf ein Kopf-Körper-Verhältnis von 1:8,5! Sollte uns das am Ende Aufschluss über ihr Gehirnvolumen geben?

Die zu beiden Seiten des Körpers locker herabhängenden Arme, einschließlich der Hände und Finger, reichen bis etwa zur Mitte

PROPORTIONEN

8,5
8
7
6
5
4
3
2
1

SCHNULLER-MANN!

ERWACHSENER
TEENAGER
KIND
KLEINKIND
SUPERHELD

der Oberschenkel: Stillgestanden! Hände an die Hosennaht! Nachmessen!

Die Entfernungen vom Scheitel bis zur Taille und von der Taille abwärts bis zu den Fußsohlen stehen in einem Verhältnis von 1:2. Die Beinlänge vom Hüftgelenk bis zu den Fußsohlen entspricht grob der Höhe vom Hüftgelenk bis zum Scheitel.

Diese Proportionen erkennt man natürlich am besten bei der frontalen oder seitlichen Betrachtung eines stehenden Körpers.



Vielleicht kennst du diese Holzgliederpuppen aus dem Kunstunterricht (es gibt sie in unterschiedlichen Größen)? Damit lassen sich die grundlegenden anatomischen Regeln gut nachvollziehen. Kleinere Ausführungen (ca. 30 cm) sind relativ günstig zu haben und wären vielleicht etwas für deinen nächsten Weihnachtswunschzettel.

Bei **Funny-** bzw. **Cartoonfiguren**, und um die soll es hier ja im Wesentlichen gehen, hat sich allgemein ein Kopf-Körper-Verhältnis von etwa 1:4 eingebürgert.

Anders als bei einer realistischen Zeichnung hat man beim Zeichnen eines Funny-Charakters erheblich mehr Freiheiten, da man sich nicht an die »echten« Proportionen und Körperformen zu halten braucht. Doch Achtung: **Auch hier gelten die Grundregeln der Anatomie!**

Bei der Cartoonfigur beträgt das Kopf-Körper-Verhältnis 1:4

Die Körpergröße, die Länge der Extremitäten usw. lassen sich zwar frei bestimmen, ein gewisses Größenverhältnis sollte aber dennoch beachtet werden. Zu kurze Arme bei einem zu großen Rumpf oder zu kleine Füße bei zu langen Beinen sehen einfach nicht gut aus.

Außerdem wichtig: Die Gelenke der Cartoonfigur sollten der anatomischen Logik folgend angelegt werden, damit die Figuren auch in der Bewegung funktionieren.

Je nach Art des zu zeichnenden Charakters werden diese Relationen und Formen in Größe und Aussehen variieren. Mit Hilfe verschiedener Proportionen lassen sich die unterschiedlichsten Charaktere darstellen: Ein grober Schlägertyp etwa hat einen kleinen Kopf, eine breite Brust bzw. einen großen Rumpf, schwere, muskulöse Arme und kurze, dicke Beine. Das breite Kinn ragt mit Unterbiss hervor.

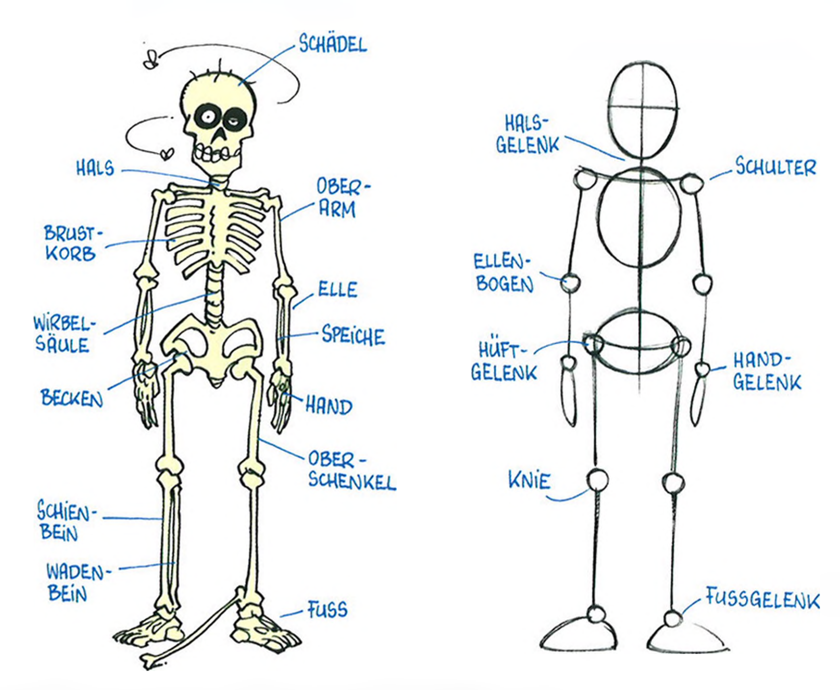
Die Proportionen bei einem Kind dagegen zeichnen sich aus durch einen großen Kopf im Verhältnis zum kleinen Körper und eine hohe Stirnpartie im Gegensatz zum kleinen Gesicht.



Beobachte deine Mitmenschen! Schau hin, inwieweit sie den oben genannten Normen entsprechen und inwieweit die Abweichnungen davon ihren jeweiligen (optischen) Charakter prägen.

Mehr dazu in Kapitel 5 (»Charaktere«)





Der Bewegungsapparat – ohne Knochen und Gelenke läuft da gar nix!

Bewegung

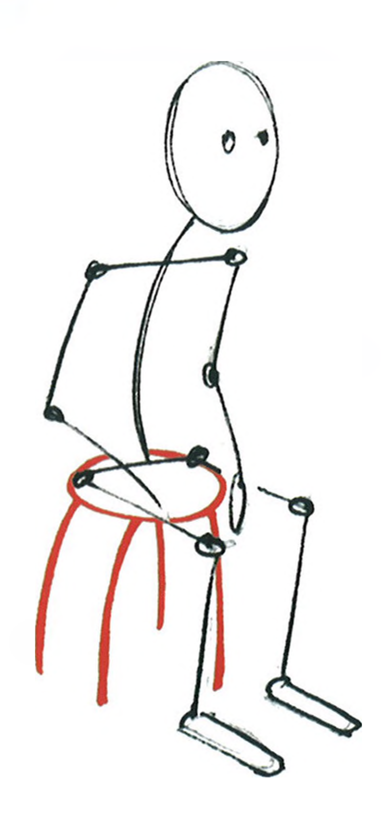
Grundbestandteile des menschlichen Bewegungsapparates sind die **Muskeln** und **Gelenke**. Ohne die läuft nichts! Lassen wir die Geschichte mit den Muskeln erst mal beiseite (die kommen später beim Thema »Superhelden« stärker ins Spiel) und werfen einen Blick auf die für unsere Figuren wesentlichen **Knochen** und **Gelenke**.

Das sind von oben nach unten betrachtet: Schädel, Halswirbel, Brustkorb, Oberarm, Elle (und Speiche), Hände, Becken, Oberschenkel, Schien- und Wadenbein, Füße, und entsprechend Hals, Schultergelenke, Ellenbogen, Hand- und Fingergelenke, Hüftgelenke, Knie- und Fußgelenke. Darüber hinaus nehme ich hier noch die Taille mit auf, im medizinischen Sinn zwar kein Gelenk – aber als wichtiges Drehmoment für das Zeichnen von Figuren trotzdem von großer Bedeutung.

Funktion, Sitz und Anordnung der Gelenke spielen beim Entwerfen von Figuren eine zentrale Rolle.
All diese anatomischen Gesetzmäßigkeiten lassen sich zunächst einmal recht einfach und anschaulich mit Hilfe des **Strichmännchenschemas** vor Augen führen (siehe das Schema oben).

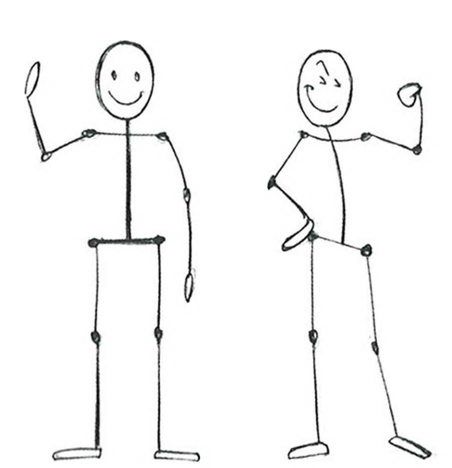
Sobald es um komplizierte Bewegungen oder um einen Wechsel der Perspektive geht, stößt man mit diesem Schema allerdings schnell an darstellerische Grenzen. Das Strichmännchen ist für eine dreidimensionale Wiedergabe nur bedingt geeignet.

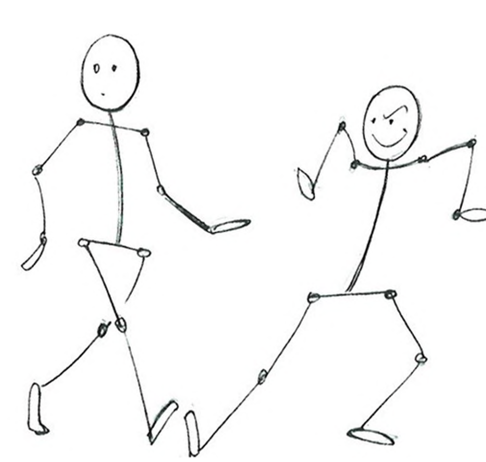
Es gilt also, die Grundformen der Bestandteile des Körpers zu erkennen und räumlich aufs Papier zu bringen. Mehr dazu im Kapitel »Von Kopf bis Fuß«.





Betreibe anatomische Studien am lebenden Objekt! Beobachte die Menschen um dich herum in alltäglichen Situationen! Wie sieht es aus, wenn jemand an einer Wand lehnt, auf einem Stuhl sitzt, durchs Bild hüpft? Schnapp dir Zeichenwerkzeug und bring die Pose im Strichmännchenprinzip zu Papier.



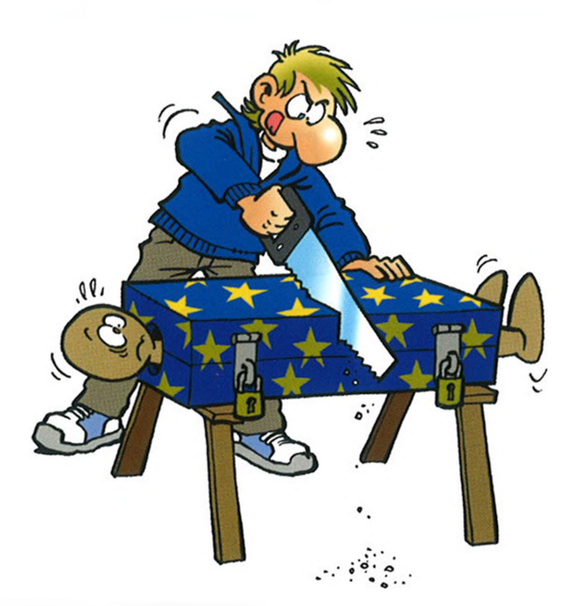


Das Strichmännchenprinzip

VON KOPF BIS FUSS

ELEMENTE EINER COMICFIGUR





Betrachten wir das Ganze mal Stück für Stück

Wie erwähnt, ist die Frage der **Proportion** einer der wichtigsten Aspekte bei der Konstruktion einer Comicfigur. Der Zeichner muss die Formen der Körperteile ebenso wie das Verhältnis der Körperteile zueinander stets im Blick haben, um die Figur von Bild zu Bild und in den unterschiedlichsten Posen immer gleich aussehen zu lassen. Zu diesem Zweck zerlegt man die Figur zunächst einmal grob in ihre einzelnen Bestandteile, also in **Kopf**, **Rumpf** und **Gliedmaßen**.

KOPF

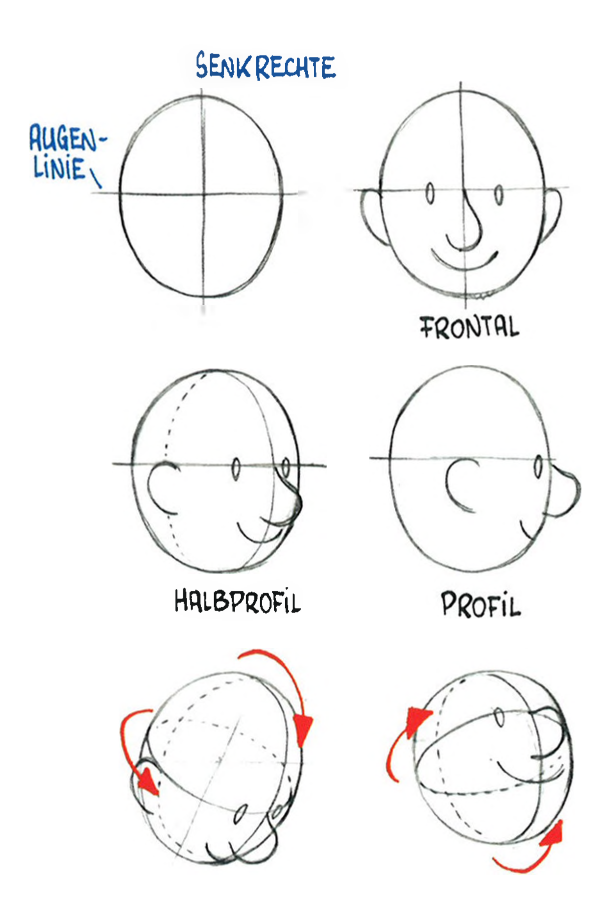
Der wichtigste Bestandteil einer Comicfigur ist ihr **Kopf**. Er ist im Gegensatz zum Körper, der manchmal unter dem Bildrand verschwindet, fast immer zu sehen und somit das entscheidende Ausdrucksmittel für die Figur.

Der Schädel gibt dem Kopf seine Form, das Gesicht verleiht der Figur den entsprechenden Ausdruck und lässt sie Gefühle zeigen.

Und nun zu einer der Standardfragen auf Comicworkshops:
Wie bekommt man den Kopf, den man einmal gezeichnet hat, im nächsten Bild einer Comicgeschichte so hin, dass der Leser ihn als den Typen aus Bild eins wiedererkennt?

Dazu muss man den Kopf nicht als eine platte Fläche, sondern als ein **dreidimensionales Gebilde**, wie etwa einen Ball oder Globus, begreifen. (Dies gilt im Übrigen grundsätzlich ebenso für den Rest des Körpers, den Raum, in dem die Figur agiert, und die Gegenstände, die in dem Comic eine Rolle spielen.)

Doch zurück zum Kopf:
Zeichne zunächst ein Oval für das Gesicht. Um die gewünschte Dreidimensionalität zu erreichen, brauchen wir nun **zwei Hilfslinien,** die wir in das Gesicht einzeichnen, eine waagerechte und eine senkrechte.
Diese Linien helfen dir, die Gesichtsmerkmale Augen, Nase, Mund und Ohren in der richtigen Anordnung zueinander zu zeichnen.



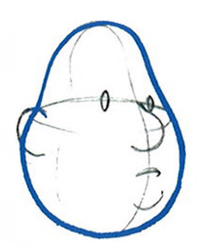
Die waagerechte Hilfslinie nenne ich dabei die **Augenlinie**. Sie befindet sich anatomisch korrekt in der Mitte des Kopfes und teilt ihn in eine obere und eine untere Hälfte. Wenn du das nächste Mal vor dem Spiegel stehst, achte mal drauf: Die Augen befinden sich in der Mitte des Kopfes. Das kannst du nachmessen, indem du die Entfernung von der Augenlinie zum Scheitel und von der Augenlinie bis zum Kinn vergleichst. Na?

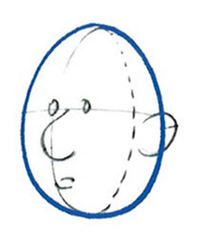
Die **zweite Hilfslinie** wird senkrecht von oben nach unten eingezeichnet und teilt das Gesicht ebenfalls in zwei Hälften. Am Schnittpunkt der beiden Linien befindet sich die Nasenwurzel, hier setzt die Nase an, darunter der Mund. Rechts und links davon, auf der waagerechten Linie, kannst du nun die Augen einzeichnen.

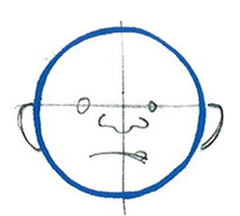
Auch beim Einzeichnen der Ohren ist diese Linie von Nutzen: Wenn man sie zu beiden Seiten verlängert, stoßen hier die Oberkanten der Ohren an.

Kopf verdreht

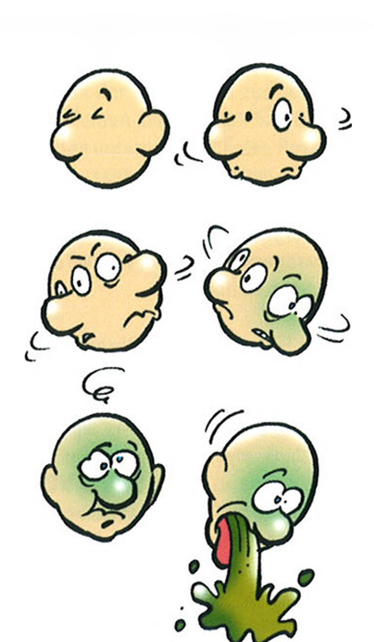
Aber Obacht: Das Gesicht ist keine platte Scheibe, sondern liegt auf der Oberfläche des Kopfes, den wir ja als ein dreidimensionales Gebilde begreifen müssen. Die beiden Hilfslinien folgen also der Oberfläche dieses Körpers.







Bisher haben wir das Gesicht von vorn (frontal) gezeichnet. Die Hilfslinien erscheinen schnurgerade. Im Comic sind aber die Figuren nicht nur in der **Frontalansicht** dargestellt und glotzen permanent den Leser an. Natürlich agieren sie im Bild, unterhalten sich miteinander, blicken in verschiedene Richtungen und werden aus den unterschiedlichsten Blickwinkeln gezeichnet, um Aktionen zu verdeutlichen oder der Zeichnung mehr Drive zu geben.

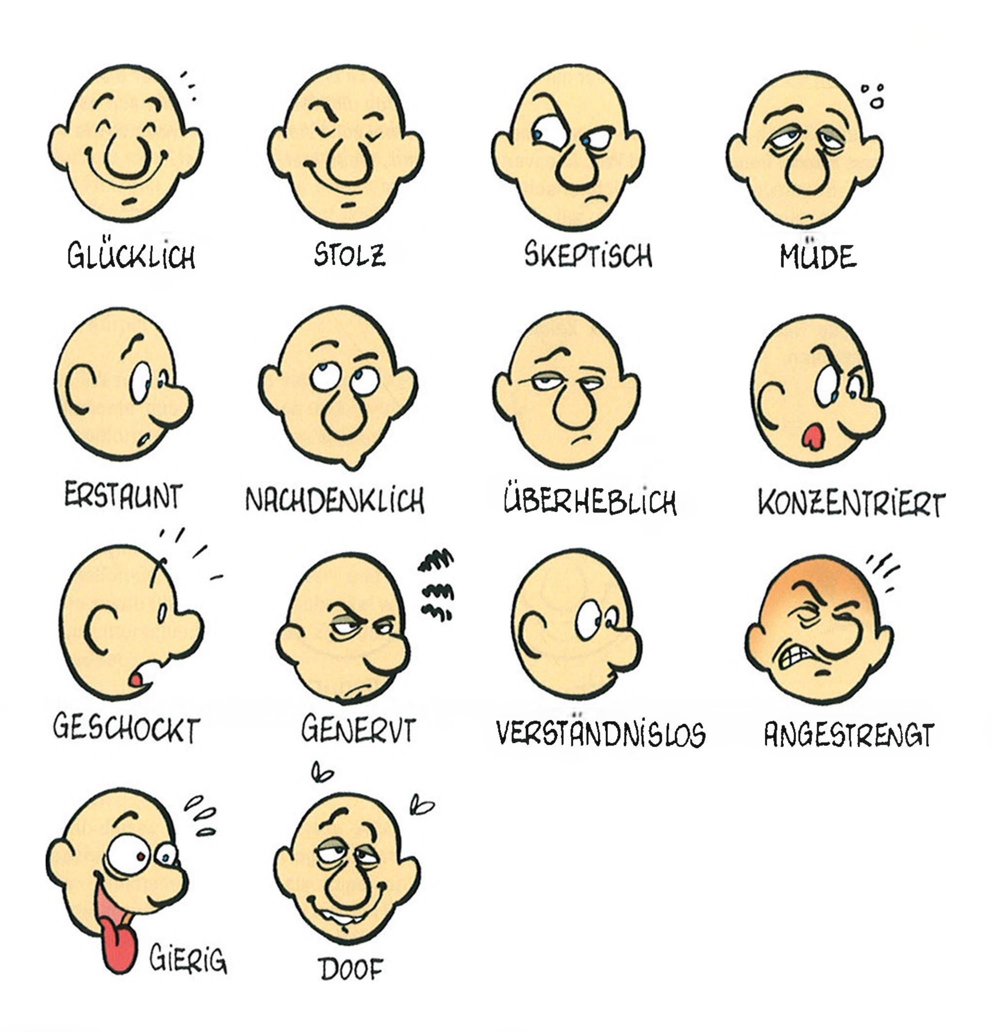


Wenn das Gesicht also zur Seite blickt und somit im **Halbprofil** gezeichnet werden soll, erscheint die vorher senkrechte Linie auf einmal gewölbt, weil sie ja der Oberfläche des dreidimensionalen Kopfes folgt. Da sich der Kopf nur um seine senkrechte Achse dreht, ändert sich aber die Augenlinie nicht, sie bleibt waagerecht. Mit Hilfe des Schnittpunktes der Linien lassen sich nun wie gehabt Augen, Nase, Mund und Ohren einzeichnen.

Beim Blick nach unten erscheint die Augenlinie plötzlich gewölbt, während die Senkrechte unverändert bleibt. Gleiches gilt für den Blick aufwärts, nur wölbt sich hier die Augenlinie nach oben. Woran liegt's? Ganz einfach: Der Kopf wird bei diesen beiden Bewegungen jeweils um die waagerechte Achse gekippt.

Beim Blick zur Seite und nach unten aber wölben sich natürlich beide Hilfslinien in die jeweilige Richtung (siehe das Schema auf Seite 19).

Dieses Prinzip lässt sich selbstredend auch auf andere Kopfformen anwenden. Ob Kugel, Birne oder Eierkopf: Mit diesen Hilfslinien bekommt jede Rübe ein Gesicht.



Mimik

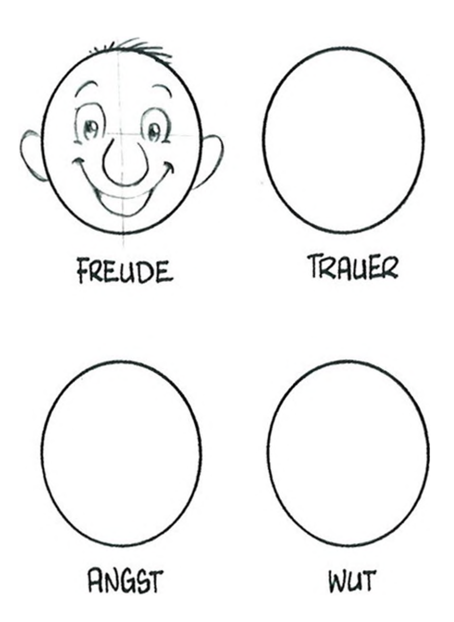
So weit, so gut. Nun wollen wir dem Gesicht aber auch mal Leben einhauchen. Je nachdem welcher Inhalt die Comicstory prägt – ob Spannung, Action, Klamauk oder Drama –, die Figuren erleben allerhand, sie leben und lachen, weinen und wüten, sind mal happy oder cool. Kurz: Sie zeigen Gefühle. Und diese lassen sich im Wesentlichen an zwei Dingen festmachen: am Gesichtsausdruck – der **Mimik** – und an der Körperhaltung und Körpersprache – der **Gestik** (zu der wir später kommen).

Von zentraler Bedeutung für die Mimik sind die **Augen** mit den Augenbrauen und der **Mund** mit Lippen, Zähnen und Zunge. Mit Hilfe dieser Elemente lässt sich jede nur erdenkliche Emotion zeichnerisch darstellen.

Nase und Ohren sind für die Darstellung der Mimik jedoch unerheblich und zunächst einmal nur der Vollständigkeit halber mit dabei.

Grundsätzlich unterscheiden wir **vier Emotionen**: **Freude**, **Trauer**, **Angst** und **Wut**. Alle weiteren Gemütslagen bauen zeichnerisch auf diesen elementaren Gefühlen auf. Durch Kombination verschiedener Mund- und Augenformen erhält man die unterschiedlichsten Gesichtsausdrücke und kann so auch feinste Gemütsregungen in der Zeichnung festhalten.

Übung: *Zeichne in die unten stehenden Ovale die entsprechenden Gesichtsausdrücke ein. Wenn du unsicher bist, schnapp dir einen Spiegel und mach es erst mal vor. Wie verändert sich z.B. die Mimik, wenn man wütend ist?*



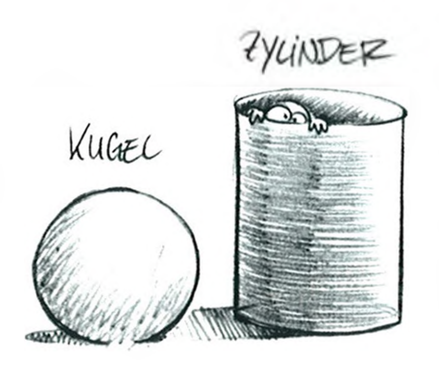


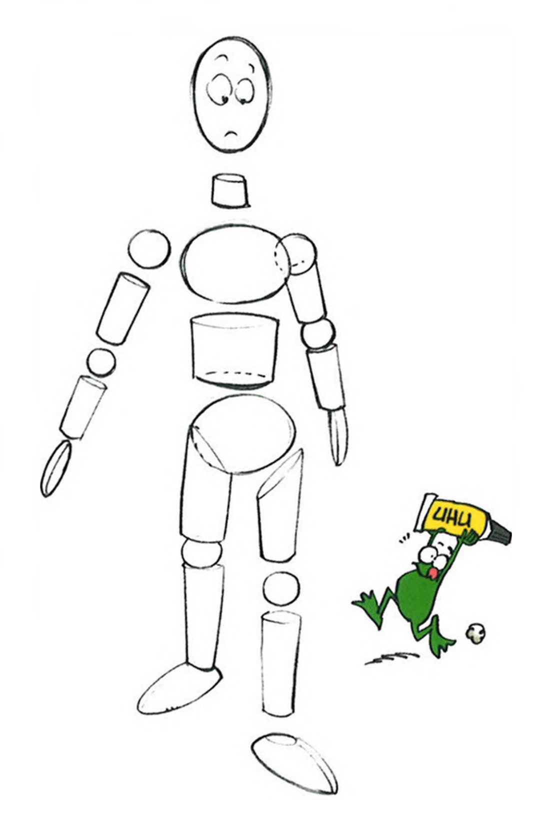
KÖRPER

Mit dem **Strichmännchenschema** hast du ja schon mal einen ersten Eindruck vom Aufbau einer Figur erhalten und ein Gefühl für Funktion und Bewegung bekommen. So ein Strichmänneken wirkt aber immer eher platt – echte Dreidimensionalität lässt sich mit ihm nur schwer vermitteln. Um diese erreichen zu können, müssen wir dem ganzen Körper **Volumen** geben.

Im Wesentlichen setzen sich die einzelnen Elemente des Körpers aus zwei variablen Grundformen zusammen: der **Kugel** und dem **Zylinder**.
Diese Formen verändern sich, je nachdem, welchen Teil des Körpers wir damit darstellen wollen. Kopf, Brustkorb und Becken sind kugelförmig. Hals, Taille, Ober- und Unterarm sowie Ober- und Unterschenkel werden von unterschiedlich großen Zylinderröhren gebildet.

Die wichtigen Gelenke wie Schulter, Ellenbogen und Kniegelenke lassen sich schematisch ebenfalls sehr gut als Kugeln darstellen.
Und dieses **Kugel-Röhren-Prinzip** setzt sich buchstäblich bis in die Fingerspitzen fort: Der Handteller schließt als Kugel an die Unterarmröhre an, die Finger mit den Fingergelenken sind ebenfalls wieder Röhren bzw. Kügelchen.





Genau wie Kopf und Gesicht geben auch der ganze Körper und die Körperhaltung Aufschluss über Typ und Charakter einer Comicfigur.

Rumpf und Gliedmaßen sind kleiner als bei einem echten Menschen. Männer verfügen im Idealfall über breite Schultern und einen V-förmigen Oberkörper, Frauen haben eine schmalere Schulterpartie, eine dünnere Taille und ein üppigeres Becken.

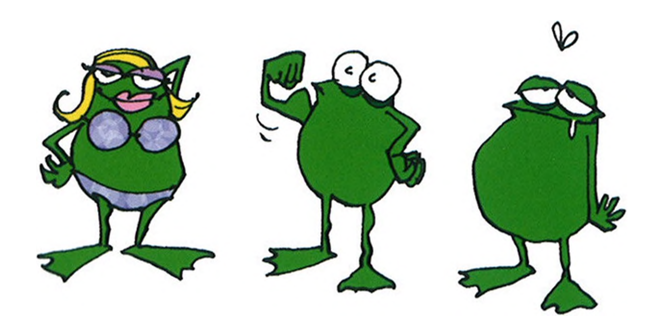
Stellen wir uns dieses Kugel-Röhren-Schema nun einmal als ein Baukastenprinzip vor: Durch Kombination der Grundformen und Variation ihrer Größe kann man damit die unterschiedlichsten Charaktere entwerfen.

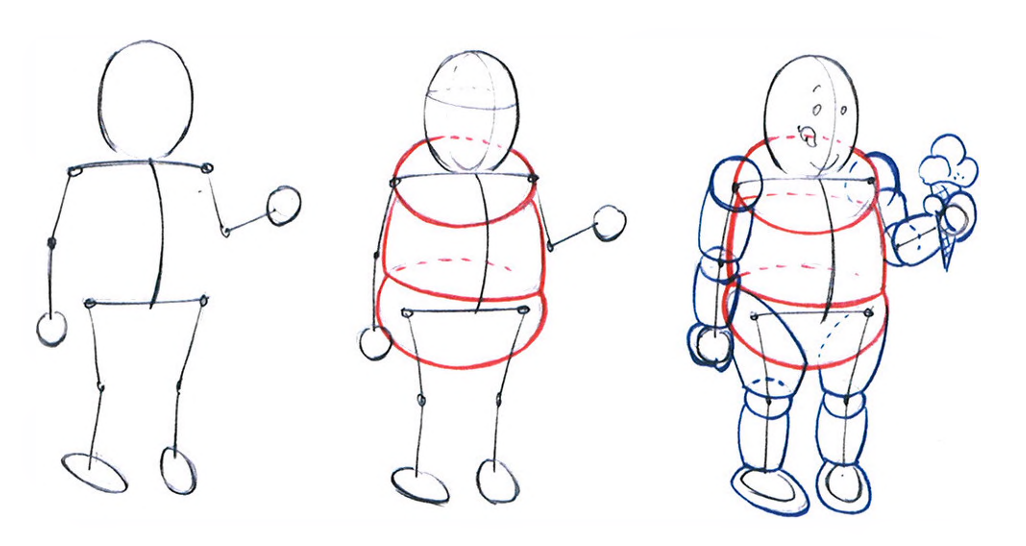
Schritt für Schritt

Zunächst überlegen wir uns, was für einen Charakter wir überhaupt zeichnen wollen. Ein kräftiger Mann soll es werden?

Fangen wir mit dem Strichmännchen an. Ergänze dann eine große Brustkugel, Taillenröhre und schmale Beckenkugel. Diese Elemente werden aber nicht stur senkrecht untereinandergepackt, sondern schwungvoll und versetzt gezeichnet, um der ganzen Figur mehr Balance und Standfestigkeit zu geben.

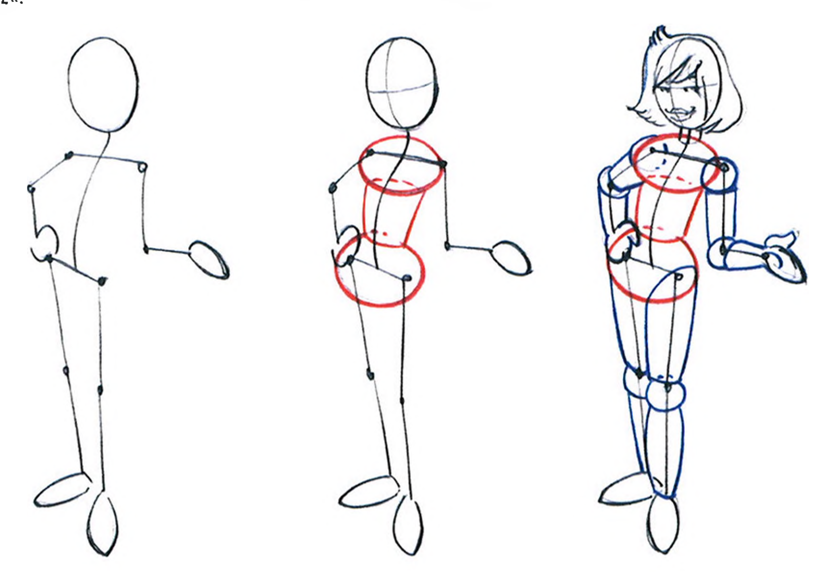
Nun die Beine: lang und kräftig, leicht gespreizt, mit beiden Füßen fest auf dem Boden. Achte auf das Gleichgewicht der Figur! Der Kopf sollte in etwa über dem Raum zwischen den Füßen platziert sein. Donnerknispel – what a man!





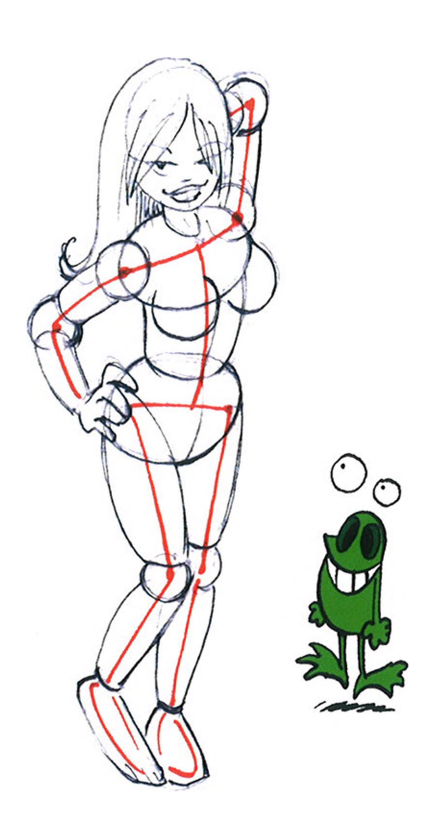
Eine Brustkorbkugel auf einer bauchig gewölbten Röhre hingegen, dazu kurze Ober- und Unterarmröhren, dicke, plumpe Beine und ein ausladender Kugelkopf, der ohne Halsröhre direkt am Rumpf andockt: Fertig ist das Michelin-Männchen Marke »Bulle von Tölz«.

Andersrum: Eine schlanke Röhre zwischen einer Brustkorb- und einer etwas größeren Beckenkugel, schlanke Arm- und Beinröhren, ein wohlgeformter, leicht geneigter Kopf – schon hast du eine holde Maid aufs Papier gebannt.



Gestik

Die **Gestik** gehört wie die Mimik zur Körpersprache des Menschen. Sie ist eine **nonverbale Ausdrucksform**, über die eine Person ihre momentane Gefühlsverfassung mitteilt, ohne dass Sprache gebraucht wird. Sie vermittelt dem Leser also einen Eindruck über den Charakter einer Comicfigur und zeigt an, wie diese gerade drauf ist.



Beim Zeichnen gilt dabei sowohl für die Mimik als auch für die Gestik: je eindeutiger, desto besser! Das macht es dem Leser leichter, die Zeichnung und somit den Storyverlauf zu verstehen, und beugt so Missverständnissen vor.

Um also einen bestimmten Eindruck von einer Comicfigur rüberzubringen, muss man Rumpf und Gliedmaßen gestikulieren, das heißt sprechen lassen.

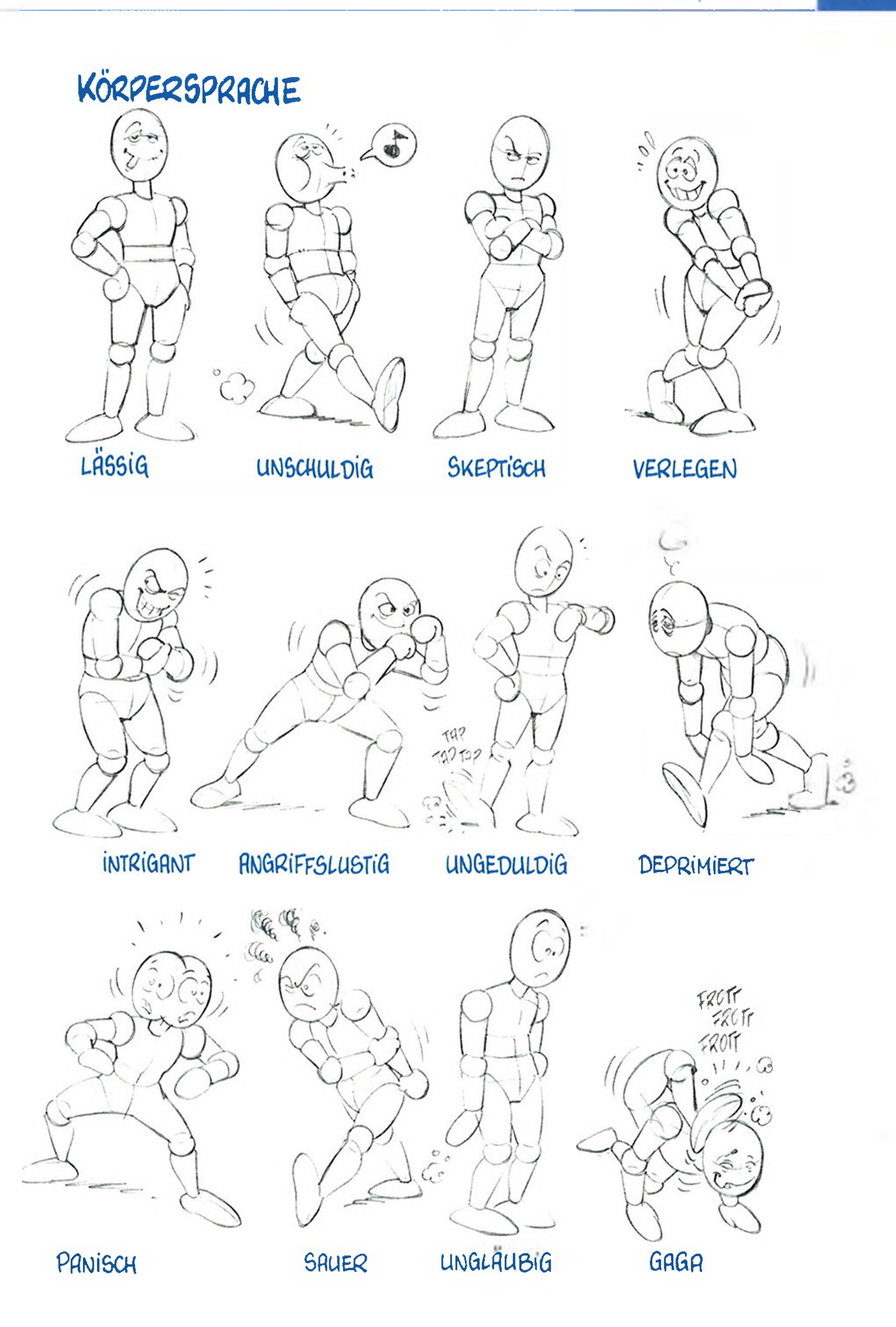
Das Boxenfrollein präsentiert ihre bronzebraunen Idealmaße mit durchgedrücktem Oberkörper, wiegender Hüfte, zurückgeworfenem Kopf und einem Arm im Nacken – und ist sich ihrer Wirkung voll bewusst.

Wenn jemand den Oberkörper vorstreckt, den Kopf zwischen die Schultern duckt und die Fäuste an angewinkelten Armen vor den Körper hält – und dabei mit weitem Ausfallschritt breitbeinig vortritt –, ahnt man schon: Hier droht Ungemach.

Oberkörper leicht gebeugt, Arme locker angewinkelt vorgestreckt, Hände erhoben, ein Bein eingeknickt tastend nach hinten, eins Halt suchend nach vorn: Abwehrhaltung eingenommen.



Leg dir ein Archiv mit Anschauungsmaterial an. Fotos von Menschen in ausdrucksstarken Körperhaltungen gibt's haufenweise in Zeitschriften oder Werbebroschüren. Vielleicht findet sich ja in der örtlichen Bibliothek sogar ein Bildband über Pantomime?


KÖRPERSPRACHE
LÄSSIG
UNSCHULDIG
SKEPTISCH
VERLEGEN
TAP
TAP TAP
INTRIGANT
ANGRIFFSLUSTIG
UNGEDULDIG
DEPRIMIERT
FROTT
FROTT
FROTT
PANISCH
SAUER
UNGLÄUBIG
GAGA

HAND UND FUSS

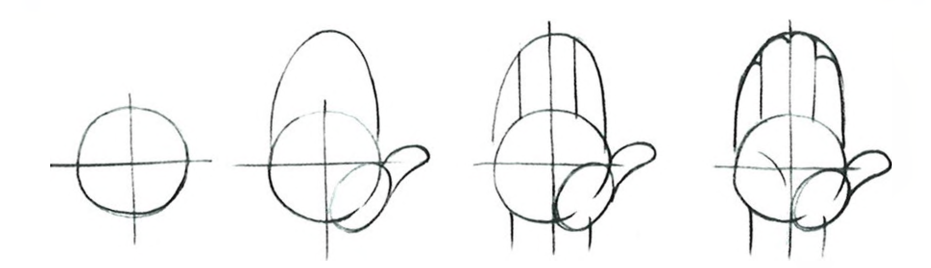
Das Zeichnen von **Händen** und **Füßen** ist zugegebenermaßen nicht ganz einfach, aber mit etwas Übung auf jeden Fall erlernbar. Also, keine Angst, sondern Stift geschnappt und losgelegt! Das Schöne gerade beim Zeichnen von Händen ist ja, dass man ein Modell davon praktischerweise immer dabeihat.

Wie schon erwähnt, setzt sich auch ein so komplizierter Körper wie die Hand aus einfachen **Grundformen** zusammen. Bei der »echten« Hand ist der Handteller zunächst mal ein Kreis, die Finger müssen anatomisch korrekt mit je drei bzw. zwei Gliedern gezeichnet werden, wobei sich die Finger in Richtung Fingerspitzen verjüngen (siehe Abbildung ganz unten).

Bei Cartoonhänden kann man aber auch etwas vereinfachen, hier geht es mehr um die schematische Darstellung als um »anatomical correctness«. Bei den Disney-Figuren zum Beispiel wirst du nur Hände mit maximal vier Fingern finden!



Die Finger nie zu streng in Reih und Glied, sondern etwas versetzt anordnen. Das sieht dann nicht so steif und statisch aus.



Hände hoch!

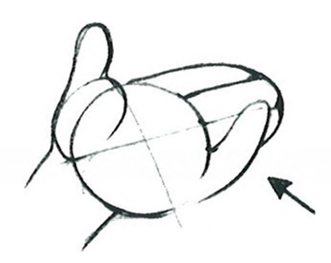
Ausgangspunkt beim Zeichnen einer Hand ist ein **Kreis**. Zur besseren Orientierung kannst du ihn nun noch mit einer senkrechten und einer waagerechten Hilfslinie teilen. Es soll die Draufsicht einer rechten Hand werden.

Zeichne ein kleineres Oval für den Daumenballen in das rechte untere Viertel und lass ihn etwas nach außen überlappen.
Ein kleines Oval auf dem Kreis, das wird der Daumen. Er sollte in einem Winkel von ca. 45° abstehen.

Nun folgen die Finger, die zunächst als geschlossene Flächen wie eine spitze Kurve auf den Kreis gesetzt werden. Der höchste Punkt der Kurve hat in etwa die gleiche Länge wie der Handteller. Als Nächstes die Linien für die Finger einzeichnen.

Zeigefinger und Ringfinger sind normalerweise in etwa gleich lang, der Mittelfinger ist der längste, der kleine Finger ist… klar!

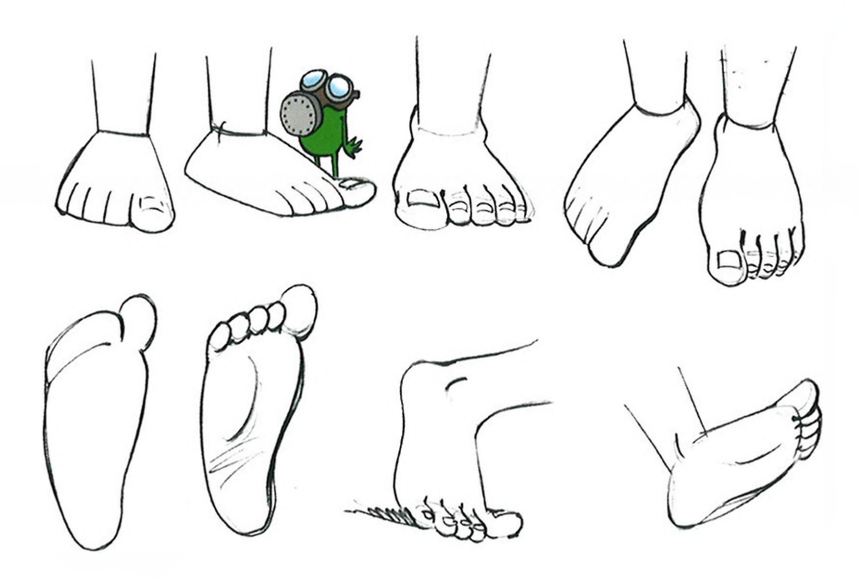
Der Handteller wölbt sich im Vergleich zur Fläche der Finger eine Idee weiter nach außen.



Noch eine Hand, diesmal von schräg seitlich. Erneut beginnt alles mit einem Kreis für den Handteller, an den sich dann der Daumenballen als kleineres Oval anschließt.
Die Finger werden vorerst wieder als eine Fläche skizziert, wobei man darauf achten sollte, diese von vornherein bogenförmig zu zeichnen, denn die Finger sind natürlich unterschiedlich lang.

Der Daumen, zunächst ebenfalls als Oval gezeichnet, sollte bauchig am Daumenballen ansetzen.
Zeichne nun den kleinen Finger in etwas angewinkelter Position ein, so dass er die anderen Griffel etwas überlappt – das sieht lockerer und interessanter aus.



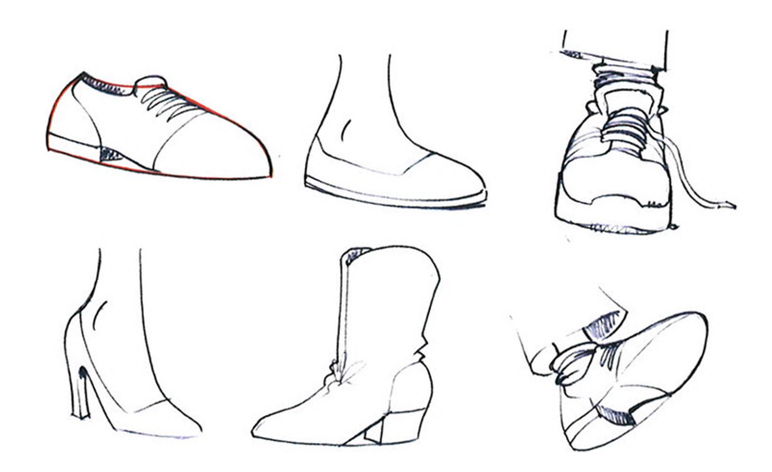


Keine Angst vor großen Füßen

Im Gegensatz zu den Händen sind **Füße** etwas einfacher zu erfassen und darzustellen. Die Füße ändern ihre Form nicht so kompliziert wie die Hände – sie müssen ja nichts greifen, sondern hauptsächlich stehen und gehen.

Außerdem wirst du gar nicht so häufig in die Verlegenheit kommen, nackte Füße zeichnen zu müssen, denn wie du und ich tragen Comicfiguren meistens festes Schuhwerk.

Sobald deine Story aber in der Sauna oder am Strand spielt, geht's schon los. Jetzt kommst du ums Füßezeichnen nicht herum.



Auch hier gilt: genau hingucken und üben – am besten am lebenden Objekt.

Wenn man erst einmal die Grundform der Füße verinnerlicht hat, fällt es umso leichter, auch die dazugehörigen Treter zu zeichnen. Schuhe gibt es bekanntlich in allen Formen und Größen, da wird auch für deine Comichelden schon was Passendes dabei sein. Wie die Dinger aussehen, kann man in den einschlägigen Fachblättern recherchieren. Sollten deine Eltern verständnislos aus der Wäsche gucken, wenn du plötzlich interessiert nach dem Schuhprospekt in der Morgenzeitung fragst – das ist alles Anschauungsmaterial!

OHNE SKIZZE GEHT ES NICHT

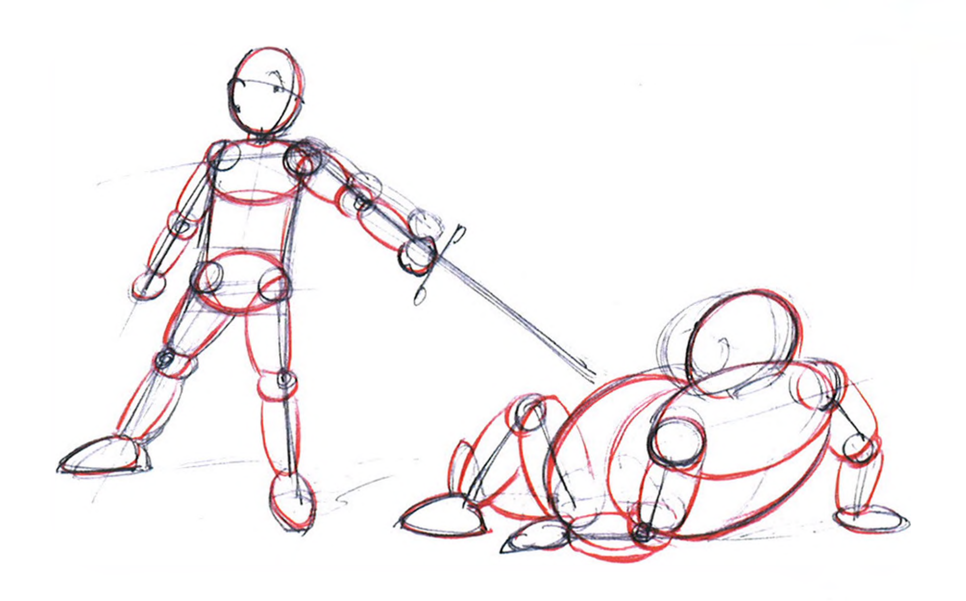
Beim Anschauen guter Comics kommt man aus dem Staunen oft gar nicht heraus. Bis in den kleinsten Pickel super durchgezeichnete Figuren, Proportionen, Klamotten, Gegenstände – alles stimmig in Szene gesetzt. Zauberei? Nein! Übung und Training!
Auch wenn es so scheint: Keine noch so saubere Zeichnung ist entlang der Ideallinie perfekt aufs Papier gezaubert worden. Da wurde vorher ausprobiert, radiert und verworfen – in einem Satz: Im Vorfeld sind oft haufenweise **Skizzen** entstanden.
Grundlage jeder guten Zeichnung ist eine Skizze. Damit fängt alles an. Mit einer ungefähren Idee, etwa über Form und Körperhaltung der Figur, setzt sich der Zeichner hin und haut diese erst mal in ganz grober Form aufs Papier.
Unsere bisher gewonnenen anatomischen Erkenntnisse über den Aufbau einer Comicfigur hat er dabei natürlich im Hinterkopf.

Und keine Angst, wenn mal ein Strich danebengeht. Das gehört dazu und ist beim Arbeiten mit dem Bleistift auch kein Problem. Skizzieren bedeutet nämlich, sich suchend an den **endgültigen Strich**, die »richtige« Linie, heranzutasten. Sie will erst gefunden werden! Geh also ruhig ein paarmal mit dem Bleistift über die Zeichnung.



Behalte beim Skizzieren – von den Profis übrigens auch »Scribbeln« genannt – den Überblick! Leg zwischendurch mal eine Pause ein und überprüfe deine bisherige Skizze auf die Stimmigkeit von Form und Proportion.





Und: Beim Scribbeln nicht gleich wie ein Steinmetz die Striche ins Blatt eingraben, sondern locker aus dem Handgelenk arbeiten. Denk dran: Es könnten noch einige Schichten Striche darüber folgen.

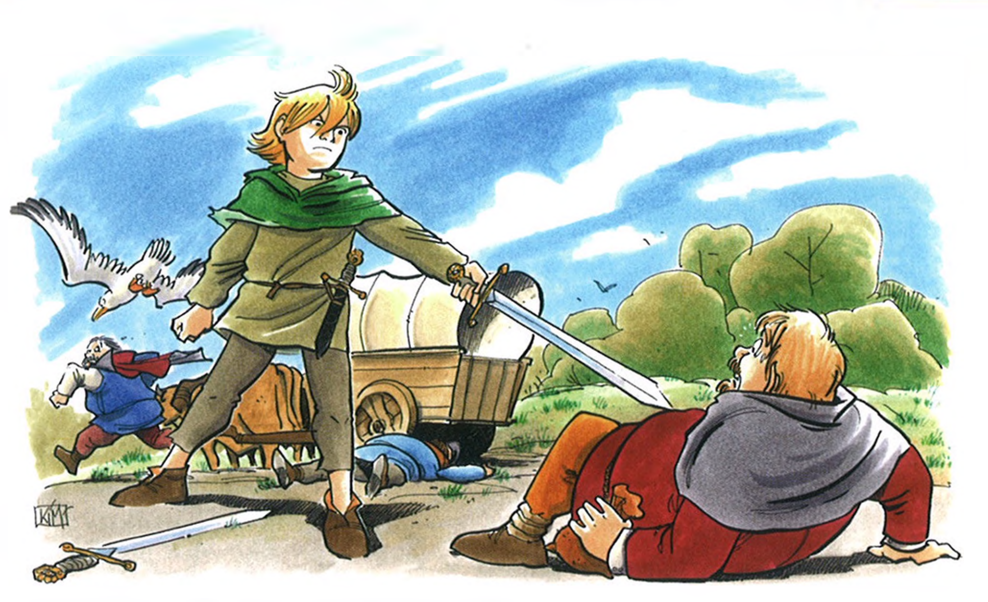
Wenn die erste **grobe Skizze** steht, geht es an die weitere Ausarbeitung: Hier und da wird zum Beispiel eine Armstellung korrigiert, ein Bein verlängert, die endgültige Form wird festgelegt, die Pose bestimmt.
Unter Umständen kann in dem Wust der vielen Striche die Zeichnung nun schon etwas unübersichtlich werden.
Solltest du bei deiner Skizze nur noch schwer durchblicken, empfiehlt es sich, den nächsten Schritt auf einem **separaten Blatt Papier** zu machen. Aber wie rette ich denn nun meine schöne Skizze auf ein neues Blatt?

Der geübte Zeichner kennt hier verschiedene Möglichkeiten:

Handelsübliches **Druckerpapier** zum Beispiel ist meist verhältnismäßig dünn und eignet sich recht gut zum Abpausen. Du legst also ein frisches Blatt über deine Skizze und ziehst mit leichtem Strich die gewünschten Linien durch. Wenn es mit dem Pausen nicht so klappt, weil das Papier doch zu dick ist, klebst du deine Skizze mit Klebestreifen ans Fenster, legst das neue Blatt darüber (ebenfalls mit Tesa fixieren) und paust so weiter.
Zur Not tut's auch **Butterbrotpapier** – ich kann es allerdings nicht unbedingt empfehlen. Damit lässt sich zwar super pausen, weil's seeeehr dünn ist, insgesamt aber viel schlechter arbeiten. Insbesondere hektisches Radieren kann da schnell in einer Katastrophe enden!

Auf die Dauer ist diese Butterbrotpapier- und Fenster-Arie aber recht umständlich. Weitaus eleganter ist der Einsatz eines sogenannten **Non-Photo-Blue-Stiftes** in Kombination mit einem **Fotokopiergerät** oder einem

Scanner. Non-Photo-Blue ist ein spezieller hellblauer Buntstift, dessen Farbton vom Fotokopierer nicht erkannt wird. Er ist ideal für die erste Skizze. Die weitere Ausarbeitung wird dann mit etwas weicherem Bleistift darübergezeichnet. Kopiert man nun die Skizze in hellem Modus, ist die blaue Grundskizze auf der Kopie verschwunden, nur der ausgearbeitete zweite Arbeitsschritt steht hell auf dem Papier und wartet auf die



Das Schwert als verlängerter Arm unterstützt die Leserichtung.

nächsten Striche. Auch bei bestimmten Scannerprogrammen lässt sich die Farbe Blau (oder Rot oder Grün) ausschalten, so dass man beim Ausdrucken einen ähnlichen Effekt erhält.

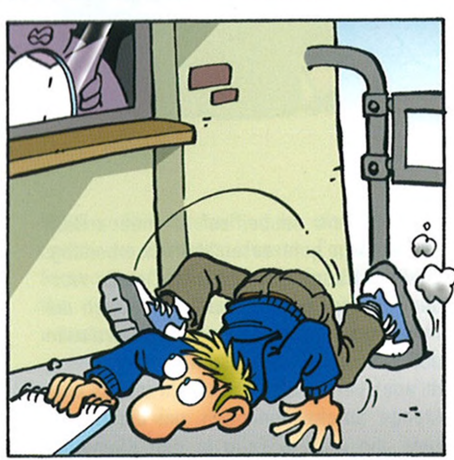
Neben diesem Blaustift arbeiten Profis meist auch mit einem **Leuchttisch**, an dem sich herrlich durchpausen lässt. Unter einer in die Tischplatte eingelassenen Milchglasscheibe befindet sich eine Lampe. Skizze auf die Glasscheibe gelegt, neues Blatt drüber, Licht an: Schon scheint das Scribble durch und kann auf das neue Blatt übertragen werden.
Einen solchen Leuchttisch gibt es als Profigerät natürlich zu kaufen und er ist entsprechend teuer. Wie sich so ein Teil relativ preisgünstig und mit einfachen Mitteln selber herstellen lässt, ist im Buch **»Kims Comiczeichenkurs«** nachzulesen.

Aber zurück zur eigentlichen Zeichenarbeit. Nachdem im zweiten Arbeitsschritt die Figur festgelegt wurde, überträgt man diese im dritten Schritt sauber auf ein neues Blatt Papier. Nun geht es an die Ausarbeitung. Gesicht, Haare, Kleidung und Details werden hinzugefügt. Jetzt kann man auch die Pose noch mal einer Prüfung unterziehen und eventuell nachbessern. Anfangs wirst du auch bei diesem Arbeitsschritt noch eine Menge Striche benötigen, um die **richtige Linie**, die richtige Falte in den Klamotten zu finden. Das ist einmal mehr eine Sache der Übung.

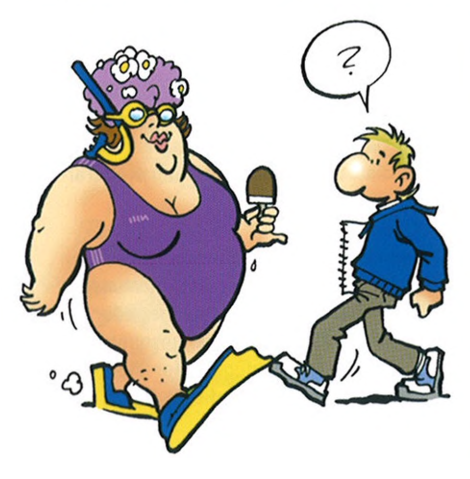
Sollte die Zeichnung jetzt wieder zu unübersichtlich werden, mach's wie zwischen Schritt zwei und drei: Zeichnung auf ein frisches Blatt übertragen und dann weiterarbeiten.

Erst wenn du mit der Zeichnung vollkommen zufrieden bist, geht es ans **Konturieren**. Mit einem **schwarzen Stift** (Fineliner oder Filzer) werden die Linien nachgezogen und letzte Details hinzugefügt. Aber Achtung: Vor lauter Details nicht die Dynamik der Pose verlieren!


FÜR ANATOMISCHE STUDIEN EIGNEN SICH
GANZ BESONDERS ORTE WIE SAUNA, PATHOLOGIE UND...
!
FREIBAD
KASSE




?


?


!!!


EY, SPORTSFREUND!


MEI.. MEINEN SIE MICH?


DU HAST MEINE ALDE ANGEGLOTZT!
ABER NEIN! ABER NEIN!
MUTTI


ICH... ICH BIN ZEICHNER! AH... ICH TASTE DEN KÖRPER IHRER FRAU MUTTER QUASI NUR MIT MEINEM STIFT AB! ICH MEINE...
MUTTI


DENN PASS MA AUF, WIE ICH DICH NU ABTASTE!
HÜR LÜGT OIN MÜSSVÖRSTÖNDNÜS VOR!
MUTTI


SOCK!
AH! SO SIEHT ALSO EINE GEBALLTE FAUST VON VORNE AUS!

NA JA ... GIBT EH KEINE INTERESSANTEN MOTIVE HIER!

BADEMEI



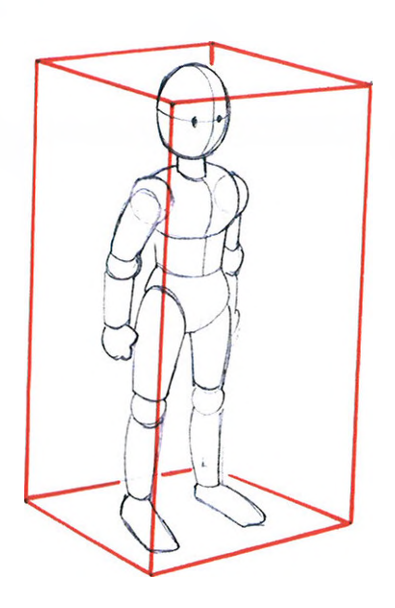


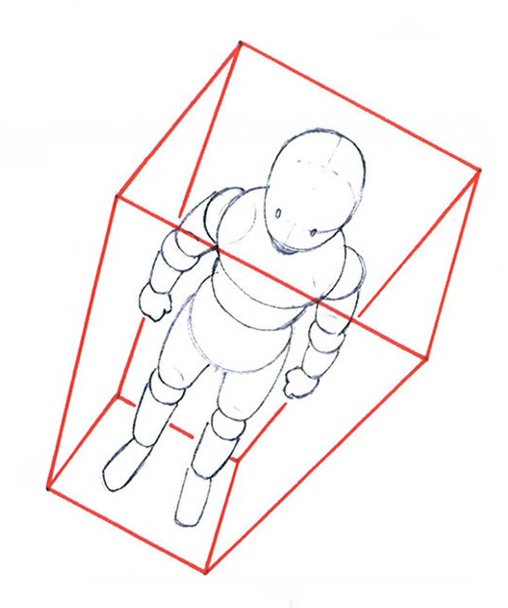
Fortsetzung auf Seite 52

REINE ANSICHTSSACHE

PERSPEKTIVE • POSEN • FIGUREN IM RAUM







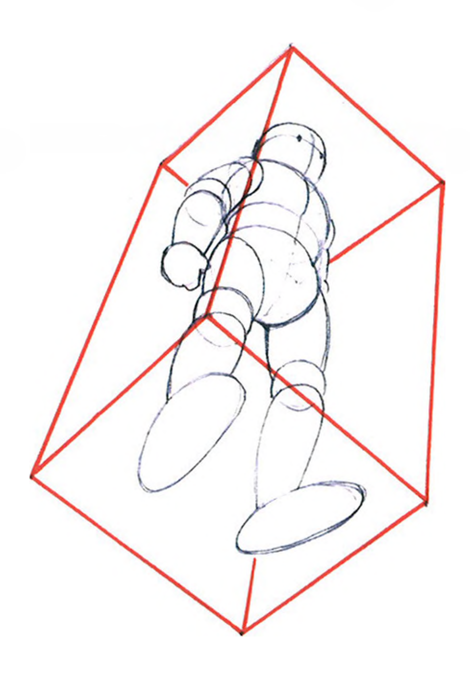
DIE PERSPEKTIVE

Hast du die bisherigen Lektionen aufmerksam gelesen und fleißig alle Übungen mitgemacht? Dann bist du ja fit für das folgende Kapitel – denn jetzt wird's richtig interessant. Hier soll sich nämlich alles um die **perspektivische Darstellung** von Comicfiguren drehen.

Bislang ging es in der Hauptsache ja darum, ein Gefühl für Form und Aufbau der Comicfigur zu bekommen. Dabei haben wir uns auf die Darstellung von vorn (Frontalansicht), halbseitlich (Halbprofil) und die Seitenansicht (Profil) konzentriert. Tatsächlich wird man aber kaum einen Comic finden, in dem die Figuren immer nur von vorn oder von der Seite zu sehen sind. Das wäre auf Dauer für den Leser wenig spektakulär und ließe bald Langeweile aufkommen. Comics leben ja gerade vom raschen **Bild- und Perspektivenwechsel**. Ein Kampf zwischen Batman und dem Joker bekommt erst durch ständig neue und überraschende Perspektiven die nötige Dynamik.

Es geht also um die Darstellung der **Figur im Raum**. Neben der Höhe und Breite gehen wir nun auch noch in die **räumliche Tiefe**. Kein leichtes Unterfangen, wenn man bedenkt, dass so ein Zeichenpapier ja eigentlich nur hoch und breit, also zweidimensional ist. Mit ein paar zeichnerischen Tricks lässt sich aber auch die dritte Dimension – die Tiefe – darstellen.

Um einen Eindruck von Tiefe zu erzeugen, wählt man das Mittel der **»perspektivischen Verkürzung«**. Solche Verkürzungen findest du bei nahezu jeder Zeichnung, insbesondere bei Action- und Kampfszenen.



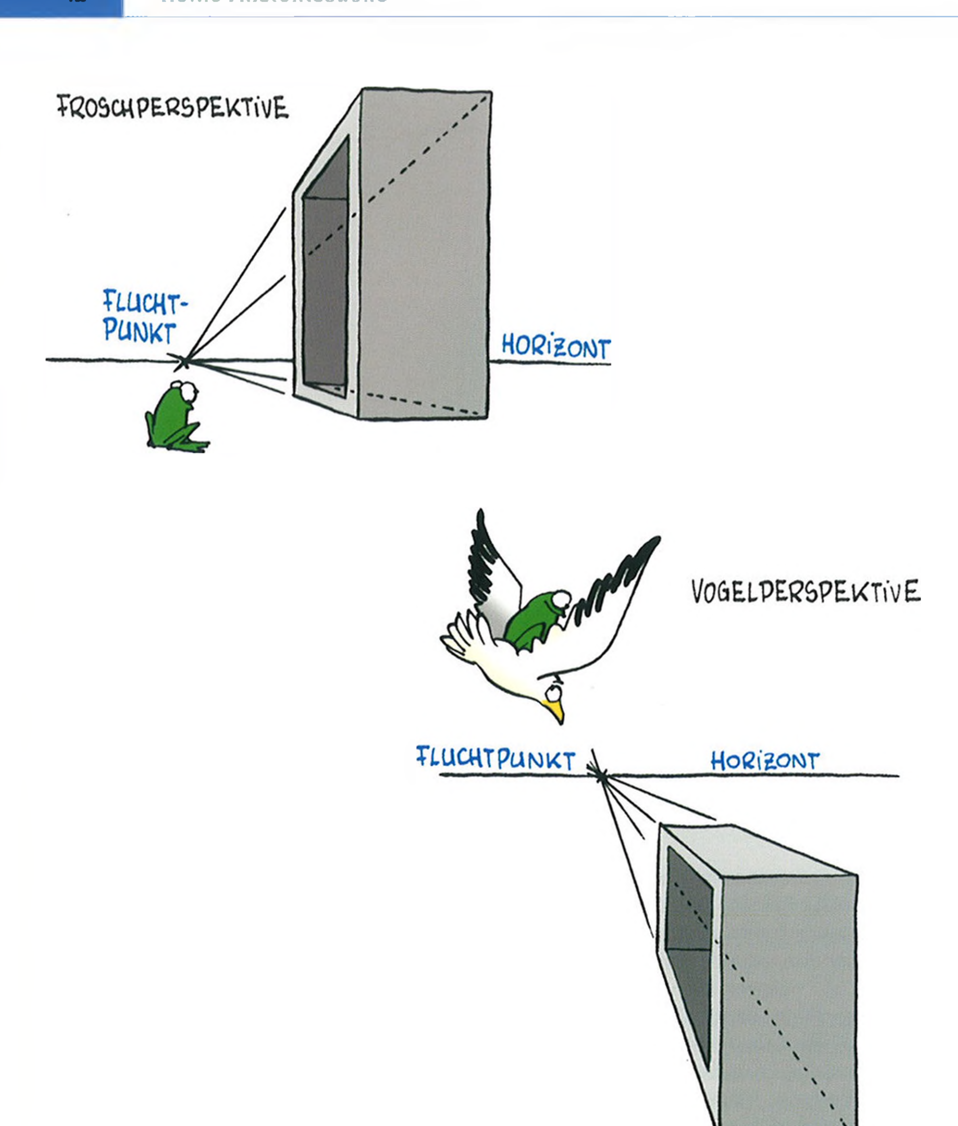


Als Zeichner muss man sich zunächst einmal darüber klar werden, dass die Comicfigur nicht platt auf dem unteren Bildrand steht – dieser also nicht der Fußboden der Comicstory ist. Vielmehr befindet sich die Figur in einem Raum, den der Zeichner (und später auch der Leser) aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet. Um das zu begreifen, kann es hilfreich sein, diesen Raum als einen **Kasten** mit Höhe, Breite und Tiefe um die Figur herum zu konstruieren. Dieser Kasten muss natürlich mit Hilfe von **Fluchtpunkten** perspektivisch korrekt gezeichnet werden.

Die Perspektivlehre ist insgesamt ein sehr weites Feld und soll uns hier nur in Bezug auf das Figurenzeichnen interessieren. So viel aber: Alle Linien der verlängerten Außenkanten eines Körpers (in diesem Fall unser Kasten) münden in einem (**Zentralperspektive**) oder zwei bestimmten Punkten (**Zweipunkt-Perspektive**) auf der sogenannten Horizontlinie (siehe Abbildung auf Seite 43).

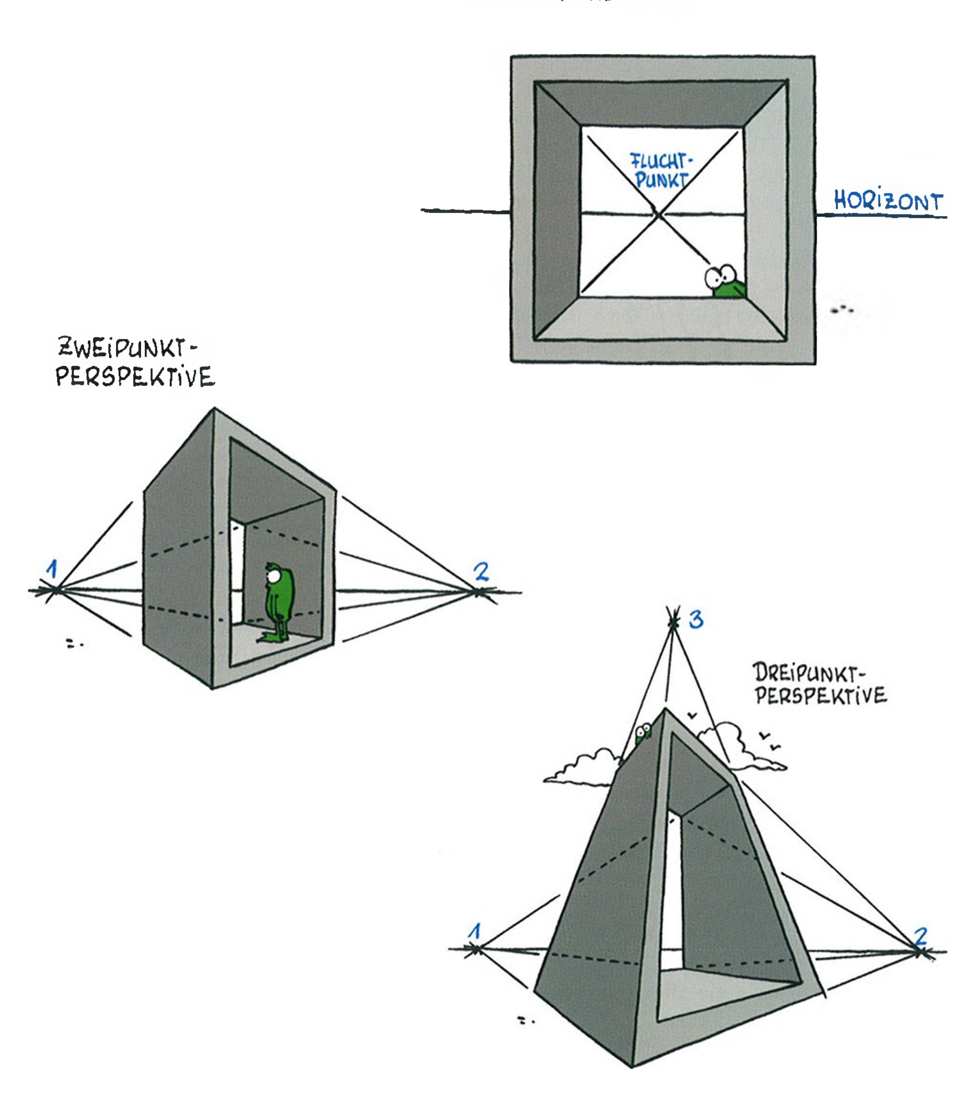
Diese **Horizontlinie** ist zunächst mal nichts weiter als ein gerader Strich auf dem Papier. Wie der Name schon verrät, zeigt diese Linie an, wo in deinem Bild der Horizont verlaufen soll.

Je nach Standort des Betrachters wird die Horizontlinie ins Bild gezeichnet und entspricht seiner Augenhöhe. Befindet sich der Betrachter in Bodennähe (**Froschperspektive**), so wird der Horizont weit unten verlaufen, man sieht wenig vom Boden. Aus erhöhter Perspektive (**Vogelperspektive**) verläuft der Horizont oben im Bild, man hat einen weiten Überblick über die Szene (siehe Abbildung auf Seite 42).



Du merkst also: Der Verlauf der Horizontlinie im Bild wirkt sich auf die gesamte Szenerie und die Figuren darin aus.

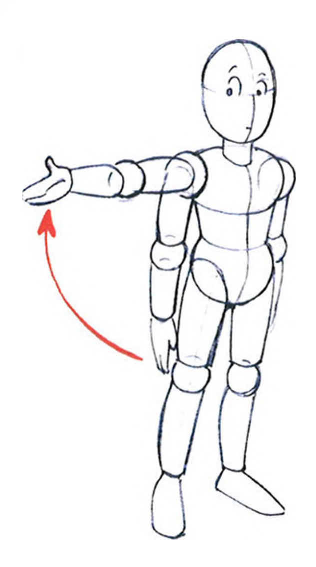
Neben den üblicherweise verwendeten **Zentral**- (mit einem Fluchtpunkt) oder **Zweipunkt-Perspektiven** gibt es auch noch die etwas komplexere **Dreipunkt-Perspektive**. Diese kommt zum Beispiel bei großen Objekten oder bei der Darstellung von tiefen Schluchten zum Einsatz, um so den Eindruck von großer Höhe oder Tiefe zu vermitteln. Dabei wird der Horizont nach unten verlagert, als ob der Betrachter aufwärtsblickt.

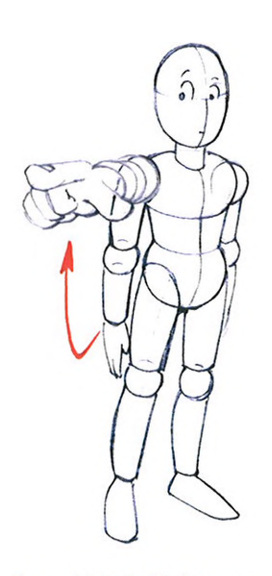


Der dritte Fluchtpunkt mündet dann über dem Objekt.

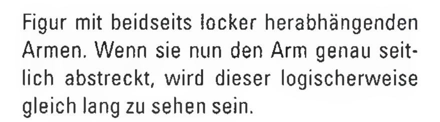
Der auf Seite 40 gezeigte Hilfskasten um die Figur herum soll natürlich nicht immer mitgezeichnet werden, sondern dient wie gesagt nur als Orientierung und dazu, einfach mal ein Gefühl für Raum und Dimensionen zu bekommen. Als geübter Zeichner hat man das irgendwann verinnerlicht und wird beim Zeichnen automatisch räumlich denken.

Aber wir waren eigentlich bei der perspektivischen Verkürzung. Zeichnen wir mal eine





Perspektivische Verkürzung



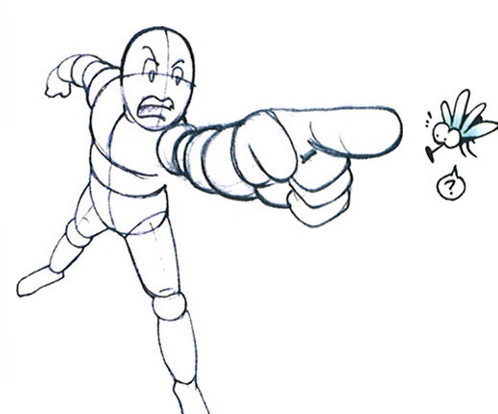
Figur mit beidseits locker herabhängenden Armen. Wenn sie nun den Arm genau seitlich abstreckt, wird dieser logischerweise gleich lang zu sehen sein.

Was aber, wenn der Arm nach schräg vorn, sozusagen auf einen Punkt außerhalb des Blattes deutet? Durch die veränderte Ansicht erscheint der Arm plötzlich **kürzer**, die Abstände von der Hand zum Ellenbogen und von dort bis zur Schulter werden kleiner, je weiter die Figur in Richtung des Betrachters zeigt. Natürlich ist der Arm in Wirklichkeit nach wie vor gleich lang, er scheint sich nur zu verkürzen – ein Effekt der perspektivischen Verkürzung eben.

Noch etwas ist zu beachten: Der Teil der Figur, welcher dem Betrachter am nächsten ist (in unserem Fall die Hand), erscheint größer, während der Arm sich zur Schulter hin verjüngt. Zeigt der Arm dagegen nach hinten, erscheint er kürzer und in Richtung Hand immer schmaler.



Das kannst du auch ganz einfach selbst überprüfen. Stell dich mal vor einen Spiegel und deute mit dem ausgestreckten Arm langsam von der Seite immer weiter Richtung Spiegelbild: Er wird kurz und kürzer, bis er in der Frontalansicht sogar komplett von der scheinbar größer gewordenen Hand verdeckt und quasi verschwunden ist.



Also: Ob Kopf, Rumpf oder Gliedmaßen – eine Figur unterliegt dem Prinzip der perspektivischen Verkürzung.
Ihre unterschiedlich groß und lang dargestellten Elemente geben der Figur die nötige räumliche Tiefe.

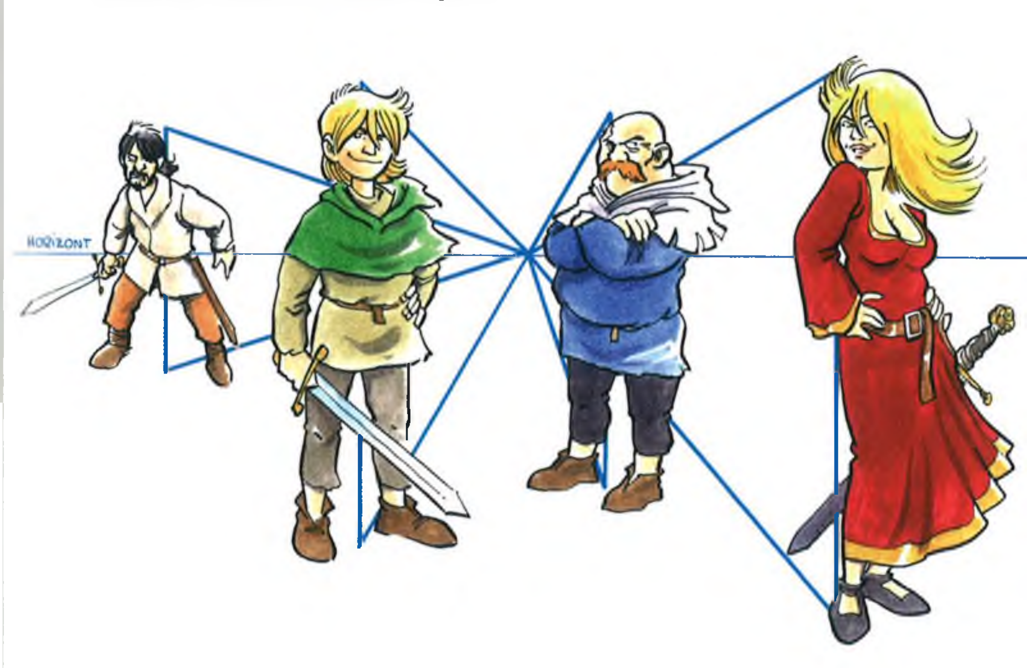
Okay, zugegeben, das hört sich zunächst recht kompliziert an, ist aber wie alles andere auch erlernbar. »Übung« heißt auch hier das Zauberwort!

Figuren im Raum

Auch ohne die berühmte Horizontlinie und die aufwendige Konstruktion von Gebäuden mit Hilfe von Fluchtpunkten lässt sich ein Eindruck von **Räumlichkeit** erzeugen: Sobald man nämlich neben seinen Comichelden eine zweite Figur setzt, ist dieser Raum bereits entstanden.
Man muss allerdings unbedingt darauf achten, dass diese beiden in einem bestimmten Verhältnis zueinander stehen. Ich meine jetzt nicht das Größenverhältnis an sich, sondern die **scheinbare Größe** der Figuren, die sich je nach Entfernung zum Betrachter ergibt.

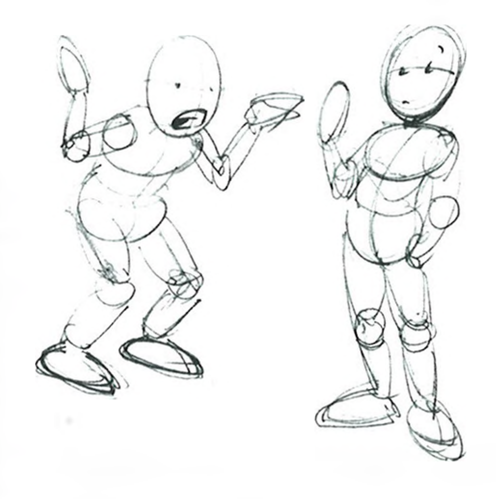
Du wirst das kennen: Je weiter ein Mensch von dir entfernt steht, desto kleiner erscheint er. Eine in größerem Abstand zum Betrachter stehende Figur muss also zwingend kleiner gezeichnet werden als eine Person im Vordergrund des Bildes.

Und noch etwas gilt es zu beachten: die jeweilige **Standhöhe** der Figur im Bild. Sie richtet sich wiederum nach der Augenhöhe des Betrachters.
Die kleinere, also weiter hinten stehende Figur muss der perspektivischen Logik folgend im Verhältnis zur Figur vorn entweder mit den Füßen auf gleicher Höhe oder höher eingezeichnet werden. Je nach der jeweiligen Perspektive.
Zeichne sie nicht tiefer als die vordere Figur, das wäre räumlich unlogisch. Aber keine Sorge: Im Laufe der Praxis bekommt man auch für die Figuren im Raum ein Gefühl.

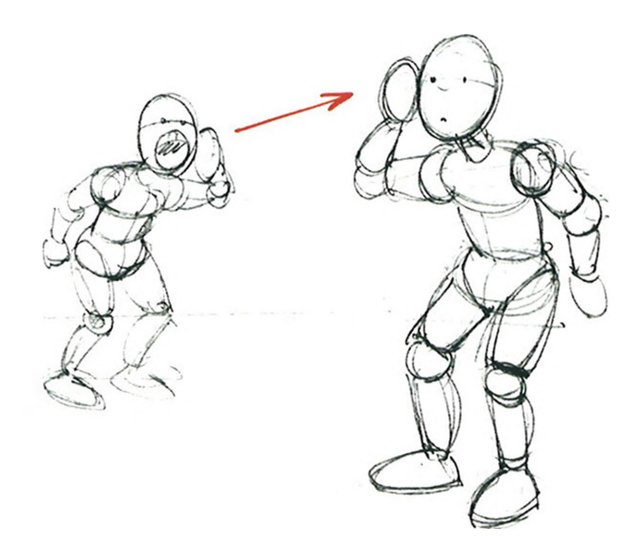




Es kommt (auch bei Profis) vor, dass man eine Figur aufs Blatt gezaubert hat, mit der man eigentlich rundum zufrieden sein könnte, wenn sie nicht im Verhältnis zu den anderen Figuren oder der Szenerie etwas zu groß oder zu klein für das Bild geraten wäre. Was tun? Okay, erst mal ärgern. Gut. Und dann? Entweder du zeichnest die Figur erneut, auf die Gefahr hin allerdings, dass du sie dann möglicherweise nicht mehr so hinbekommst wie beim ersten Mal. Oder du schnappst dir die Skizze und radelst zum nächsten Copyshop. Hier auf die gewünschte Größe stufenlos vergrößern oder verkleinern, wieder nach Hause und die Kopie durch Abpausen in deine Comicstory übertragen. (Siehe Kapitel »Ohne Skizze geht es nicht«.)



In einer Comicgeschichte stehen die Akteure aber nicht immer nur hölzern und stumm in der Gegend herum, sondern sie reden miteinander, streiten sich und kämpfen, gehen mit Schwert oder Revolver aufeinander los. Mit anderen Worten: Sie **kommunizieren**. Kommunikation funktioniert immer im Dialog zwischen mindestens zwei Personen. Setzt man diese nun zusammen ins Bild, vermittelt man dem Leser auch ohne die Andeutung einer weiteren Szenerie zwangsläufig den Eindruck eines Raumes, in dem sich die beiden befinden. Wichtig auch hierbei wieder: auf den gedachten Horizont achten. Die Anordnung der Figuren zueinander muss perspektivisch stimmen.



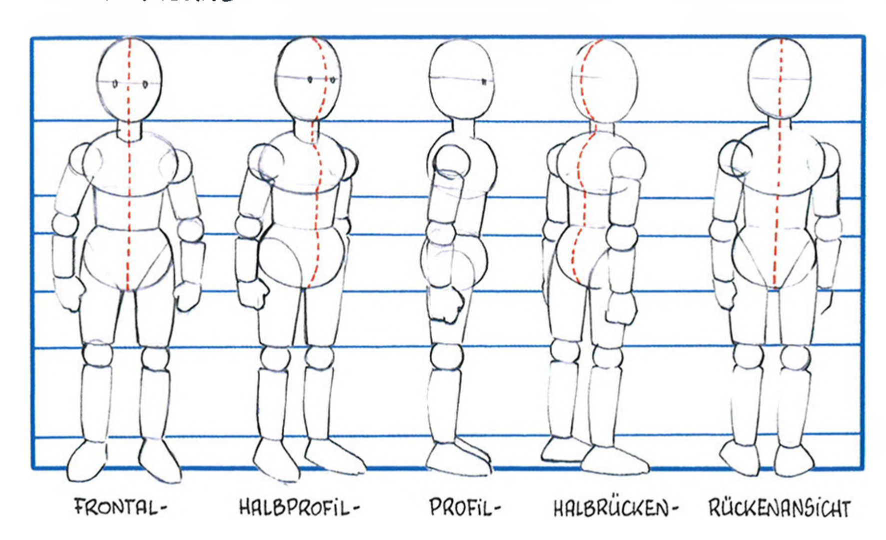
GRÖSSENUNTER-SCHIEDE

Unbedingt zu beachten sind bei mehreren Personen im Bild auch die **verschiedenen Größenverhältnisse** der Figuren untereinander. Unterschiedliche Menschen sind nun mal unterschiedlich groß, das gilt natürlich auch für die Charaktere im Comic. (Achtung: Mit der Proportionslehre hat das jetzt allerdings nichts zu tun! Dabei ging es ja um die Größenverhältnisse der einzelnen Elemente bei einer Comicfigur.)

Sobald also zwei oder mehr Figuren das Bild bevölkern, muss darauf geachtet werden, in welchem Größenverhältnis sie zueinander stehen.
Darüber hat sich der Zeichner natürlich schon vorher beim Entwerfen der Figuren ausführlich Gedanken gemacht: Nachdem erste Skizzen der wichtigsten Charaktere entstanden sind, zeichnet man sie im nächsten Schritt mal alle nebeneinander auf ein Blatt. Mit dieser Gruppenaufnahme legt man die jeweiligen Größenunterschiede fest, die dann für den gesamten Comic verbindlich sind und eingehalten werden sollten.



Tipp: Am besten orientierst du dich immer an einer bestimmten Figur, die sozusagen als Messlatte fungiert. Die Größen aller übrigen werden dann in Relation zu dieser Figur festgelegt.



TURNAROUND

Dieser englische Begriff kommt aus dem Bereich des Zeichentrickfilms und bedeutet nichts anderes als die **Rundumansicht** einer Figur. Wenn die Phase des Characterdesigns (siehe Kapitel »Charaktere«) abgeschlossen ist, die Figur also in Größe, Proportion und Aussehen feststeht, machen sich die Trickfilmer daran, einen **»Turnaround«** zu zeichnen. Dabei wird die komplette Figur aus mehreren aufeinanderfolgenden Blickwinkeln abgebildet. Das sind im Allgemeinen die **Vorder-**, die **Halbseitenansicht** (Halbprofil), die **Seitenansicht**, **Halbrücken-** und **Rückenansicht**.

Wichtig ist dabei, die Größenverhältnisse der Figur bei jeder Ansicht gleich wiederzugeben. So bekommt man einen Eindruck von ihrer räumlichen Wirkung.
Die Sache mit den Turnarounds kommt zwar ursprünglich aus der Trickfilmerei, ist allerdings auch für den Comiczeichner ein wichtiger Schritt, um seine Figur räumlich darstellen zu können und sie so besser kennenzulernen. Der Turnaround bildet die Basis für jede andere Pose, die man später zu Papier bringen will.

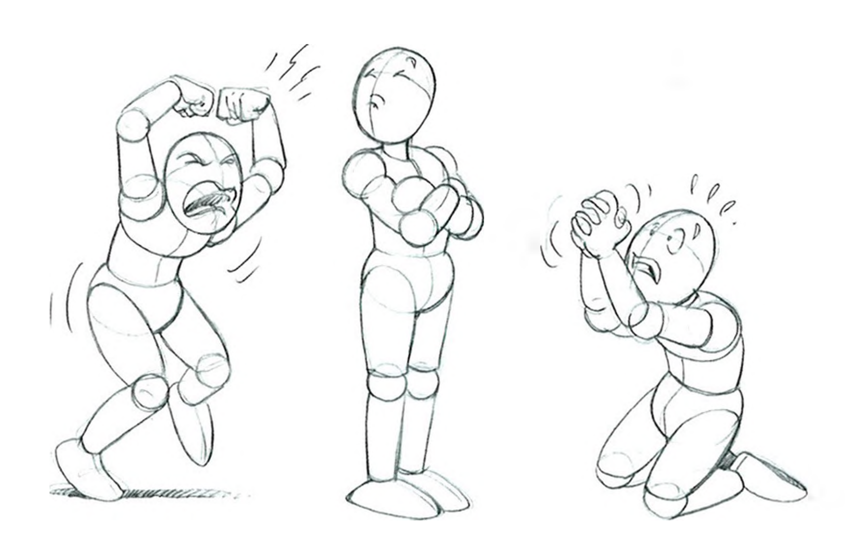


POSING

Schon wieder was Englisches. Du kennst es vielleicht von den Bodybuildern: Das Präsentieren ihres Körpers in **unterschiedlichen Haltungen** (= **Posen**) wird so genannt. Für uns soll es nun darum gehen, wie man den Comichelden in einer der Szene entsprechenden Körperhaltung darstellen kann.
Denk dir deine Comicfigur mal als einen Schauspieler, der seinem Publikum ein bestimmtes Gefühl, eine ganz bestimmte Aktion vermitteln will. Die Ausdrucksmittel eines Schauspielers sind – neben seiner Stimme – hauptsächlich Mimik, Gestik und die Körpersprache. Darüber und über den Figurenaufbau hast du hier ja bereits jede Menge gelernt. Pack jetzt noch deine bisherigen Erkenntnisse in Sachen Perspektive dazu, und schon kannst du mit dem Posenzeichnen loslegen.
Stopp: Vorher muss natürlich klar sein, welche Pose für deine Figur die jeweils beste ist. Das kommt nämlich ganz auf die Situation an.

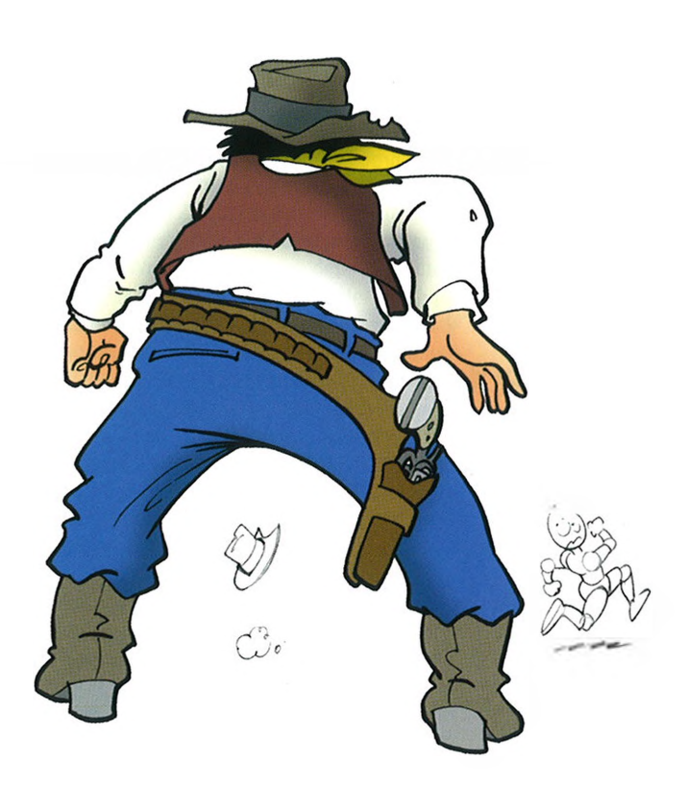


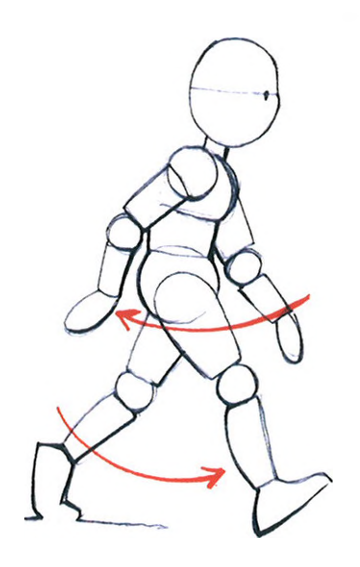
Eine gute Pose hängt vor allem davon ab, ob sie für den Leser im Zusammenhang mit der Handlung **glaubwürdig** und eindeutig zu erkennen ist. Ich hab's schon erwähnt, sag es hier aber noch mal: Der Betrachter muss die Zeichnung richtig »lesen« – das heißt auf Anhieb erkennen können, was genau im Bild passiert und warum die Figur sich gerade mit hochrotem Kopf die Haare ausreißt.
Je eindeutiger, desto besser!



Schön, die Pose der Figur soll also glaubwürdig rüberkommen und gleichzeitig gut aussehen. Ideal eignen sich dafür meistens **Dreiviertelansichten** (siehe »Turnaround«). So sieht man Kopf und Körper inklusive aller Extremitäten, die Mimik ist gut zu erkennen und die Zeichnung vermittelt einen Eindruck von räumlicher Tiefe.

Ansichten von vorn sind natürlich machbar, oft aber problematisch, wenn es etwa um ausladende Bewegungen geht, z.B. bei Aktionen, die vom Körper weg nach vorn ausgeführt werden. Sie sind für den Betrachter unter Umständen schwer zu lesen (und für den Zeichner schwer umzusetzen). Rückenansichten sind dabei noch ungünstiger, da der Rücken hier große Teile einfach verdeckt. Sinnvoll sind diese Ansichten allerdings, wenn es Handlung und Dramaturgie einer Story erfordern. Klassisches Beispiel: das Duell der Pistoleros auf der staubigen Plaza von Tucson. Der Finsterling steht mit dem Rücken zum Betrachter, durch seine O-Beine sieht man weit hinten unseren Helden.







GLEICHGEWICHT

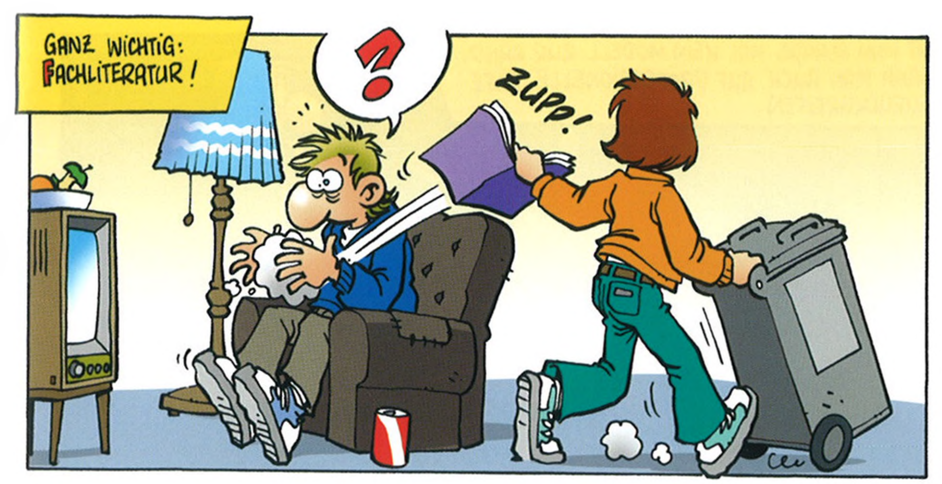
Egal ob im Stand oder in Bewegung, eine Figur muss immer so gezeichnet werden, dass sie im **Gleichgewicht** steht und nicht zur einen oder anderen Seite kippt. Als geübter Zeichner bekommt man dafür mit der Zeit Gefühl und Blick. Wenn man sich bei einer Zeichnung nicht sicher sein sollte, kann es hilfreich sein, eine **Linie** mittig von oben nach unten durch die Figur zu ziehen, um so die Gewichtung der Skizze zu kontrollieren. Befindet sich auf beiden Seiten der Linie in etwa gleich viel Figur?

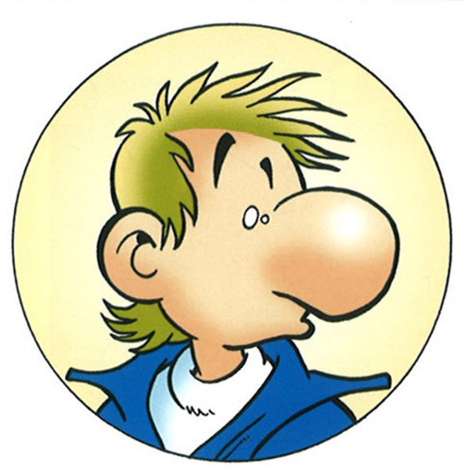
Jede Bewegung löst auch bei einer Comicfigur eine entsprechende ausgleichende **Gegenbewegung** aus, die natürlich mitgezeichnet werden muss. Beim Gehen zum Beispiel pendeln die Arme gegenläufig mit: Schreitet das linke Bein vor, pendelt der rechte Arm nach hinten, und umgekehrt. Würden die Arme dagegen starr am Rumpf anliegen, wäre die Bewegung roboterhaft und leblos (quasi wie Tanzen ohne Arme bei »Riverdance«).

Die Gegenbewegung gleicht somit die eigentliche Bewegung aus und sorgt für das nötige Gleichgewicht der Figur. Dies gilt selbstredend auch für jede andere gezeichnete Aktion.




DIE BESTEN MODELLE FINDET MAN HÄUFIG AUCH IN SEINER DIREKTEN UMGEBUNG.
JA, GUT SO! MACH WEITER!
SPAR
GROSSE KLASSE!
ABGEFAHREN!
SUPER!

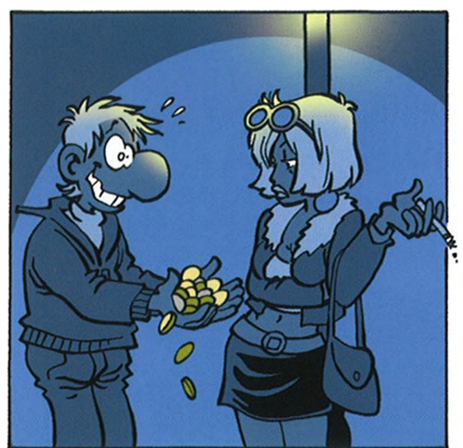

GANZ WICHTIG: FACHLITERATUR!
?
ZUPP!




HALT! WARTE MAL!!!


NICHT! DAS IST ALLES WERTVOLLES STUDIEN-MATERIAL!!!
BLUE MOVIE
PLAYBOY
GIRLS
BUSEN





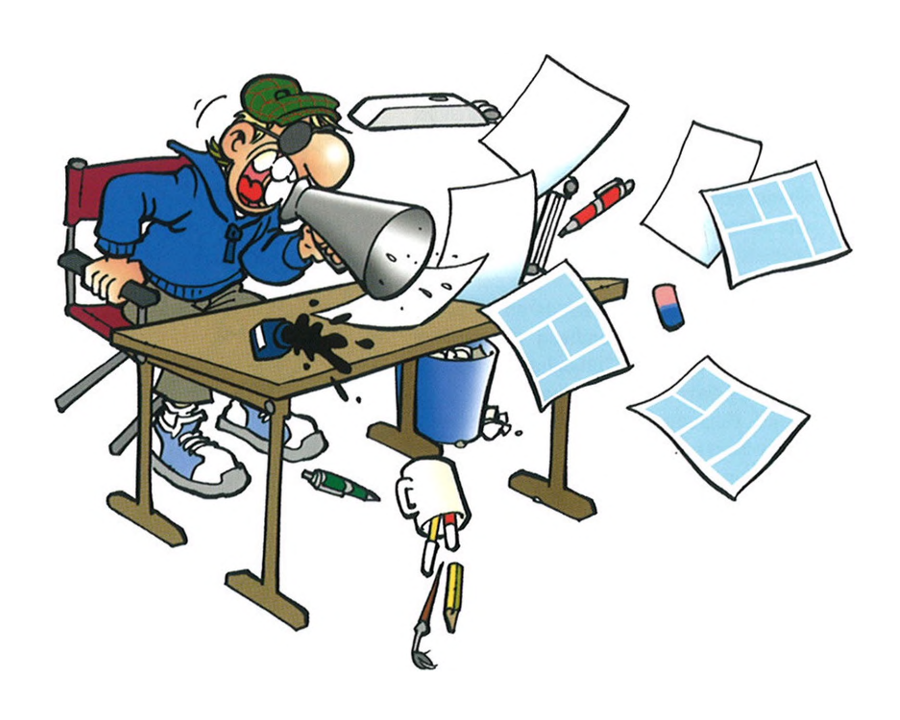


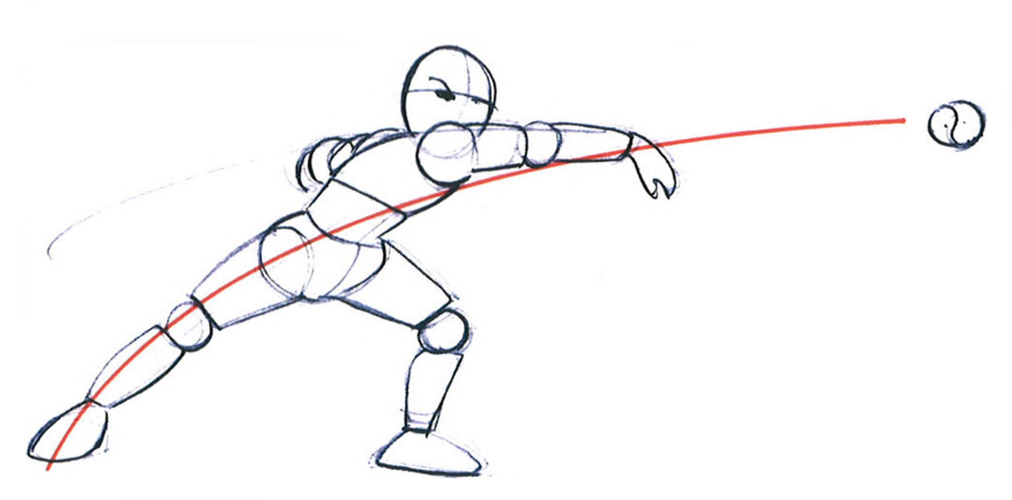




Fortsetzung auf Seite 80

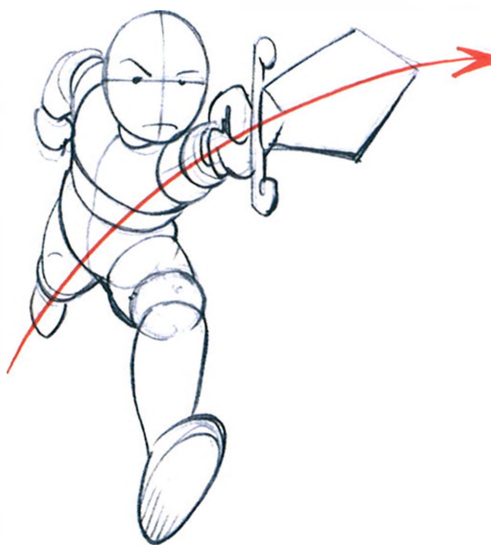
UND... ACTION!





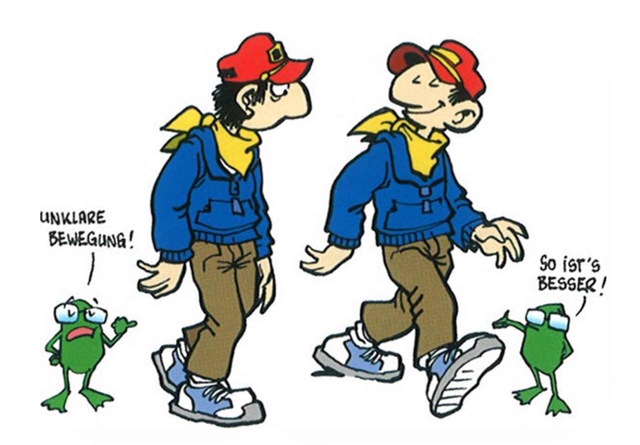
Die »Line of Action«

LINE OF ACTION



Eine weitere Hilfe beim Posenzeichnen ist die sogenannte **Line of Action**. Wieder ein englischer Begriff, wieder aus dem Trickfilmbereich, der übersetzt so viel bedeutet wie **»Handlungsrichtung«**.

Die Line of Action ist also – wie der Name schon sagt – eine Linie, mit deren Hilfe man die auszuführende **Handlung** (Bewegung) einer Figur bestimmt. Dabei handelt es sich aber niemals um einen schnurgeraden Strich, vielmehr führt sie in unterschiedlichem Bogen durch die Figur, gibt der Körperhaltung den nötigen Schwung und lässt ihre Aktion dramatischer wirken.
Je schwungvoller die Line of Action gesetzt wird, desto harmonischer und somit glaubwürdiger wird die Pose in der fertigen Zeichnung rüberkommen.

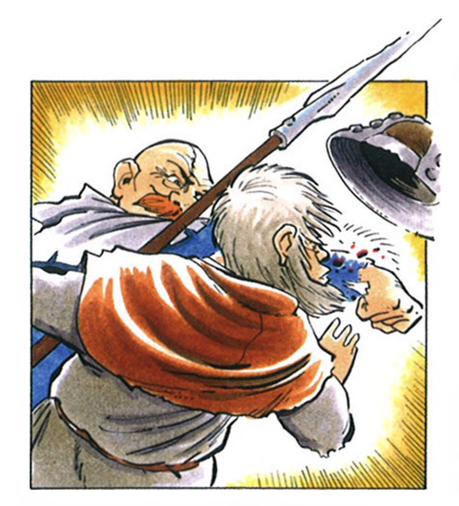


Alle Posen sollten nach Möglichkeit in der jeweils **vollendeten Bewegung** gezeichnet werden. Das sieht dynamisch aus und ist für den Leser klar zu deuten. Je nach Krafteinsatz unterstützen dabei alle Körperpartien diese Bewegung.

Eine gehende Person zum Beispiel ist am besten als solche zu erkennen, wenn man den vollen Schritt darstellt. Zwischenphasen, bei denen beide Beine sich quasi begegnen, sind zwar ein logischer Teil der Gehbewegung, könnten aber vom Leser missverstanden werden. (Stolpert der jetzt oder was ist da los?)

Beim Posenzeichnen oder bei der Komposition zweier Figuren sollten zunächst die Lines of Action skizziert werden, um Kraft und Richtung der Aktion festzulegen.

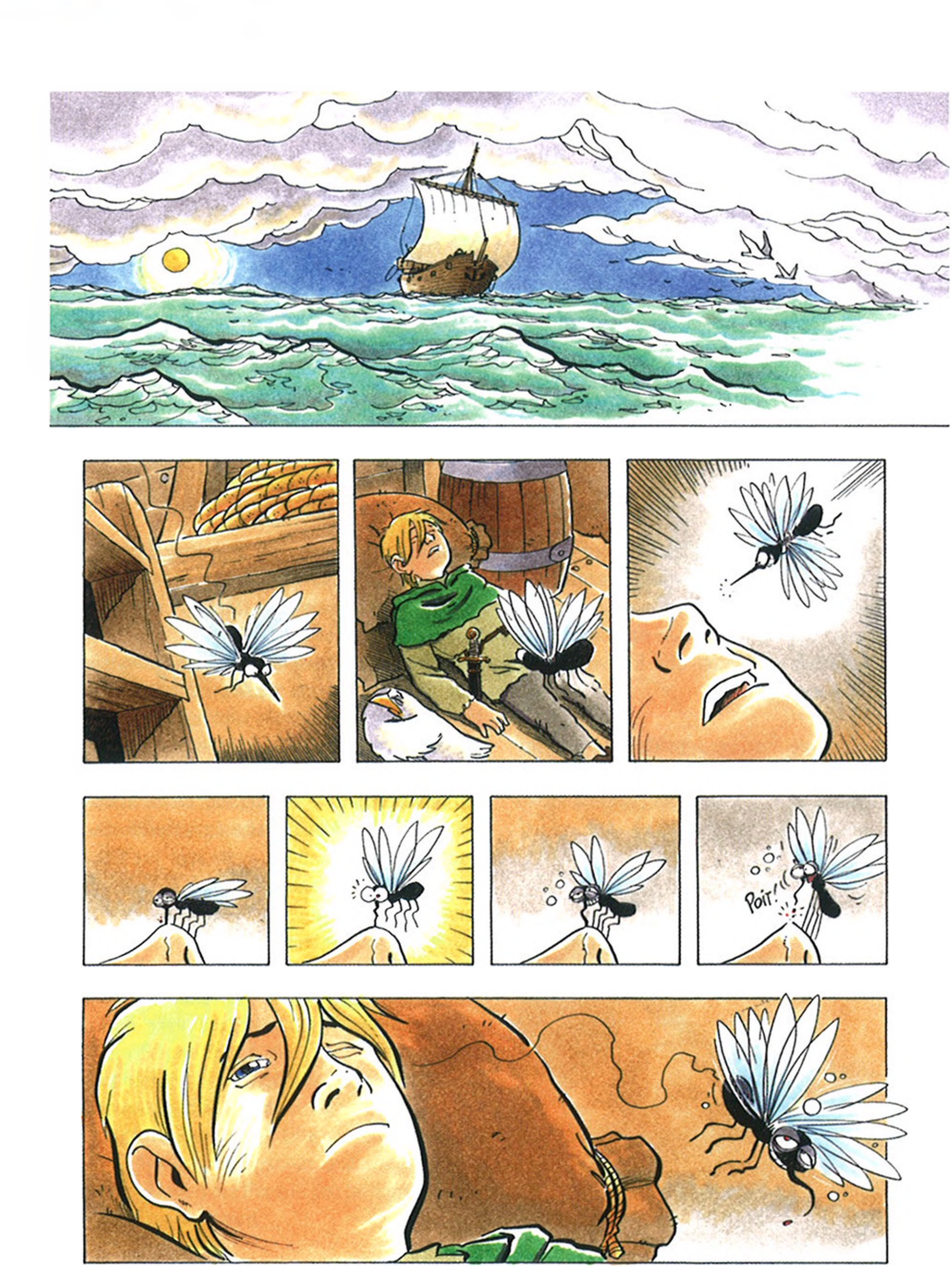
Beispiel: Ein Faustschlag entfaltet erst in der ausgedehnten Bewegung seine kraftvolle Wirkung. Alle Phasen davor oder danach wirken irgendwie saft- und kraftlos.



Störtebekers Kumpel Gödeke Michels demonstriert den vollendeten Faustschlag.



Achte beim Arbeiten mit der »Line of Action« neben der Ausrichtung auf die Aktion auch auf die Verteilung der Körpermassen und das Gleichgewicht der Figur.



Einmal volltanken, bitte: Beschränkung auf die wesentlichen Bildinhalte in »Störtebeker«

FILM AB!

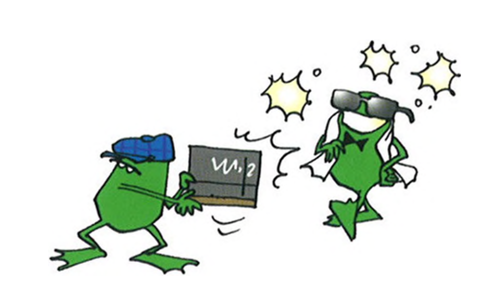
Nachdem wir die technischen Fragen des Figurenzeichnens nun lange und ausführlich bearbeitet haben, kommen wir in diesem - Kapitel zu der Frage, wie man seine Helden in einer Story möglichst optimal in Szene setzt und damit Bild für Bild eine gut lesbare Handlung erzählt. Bei dieser Arbeit ist neben den Aspekten **Bildaufbau, Blickwinkel** (siehe »Perspektive«) und **Erzähllogik** vor allem die Sache mit der **Bildeinstellung** zu beachten.

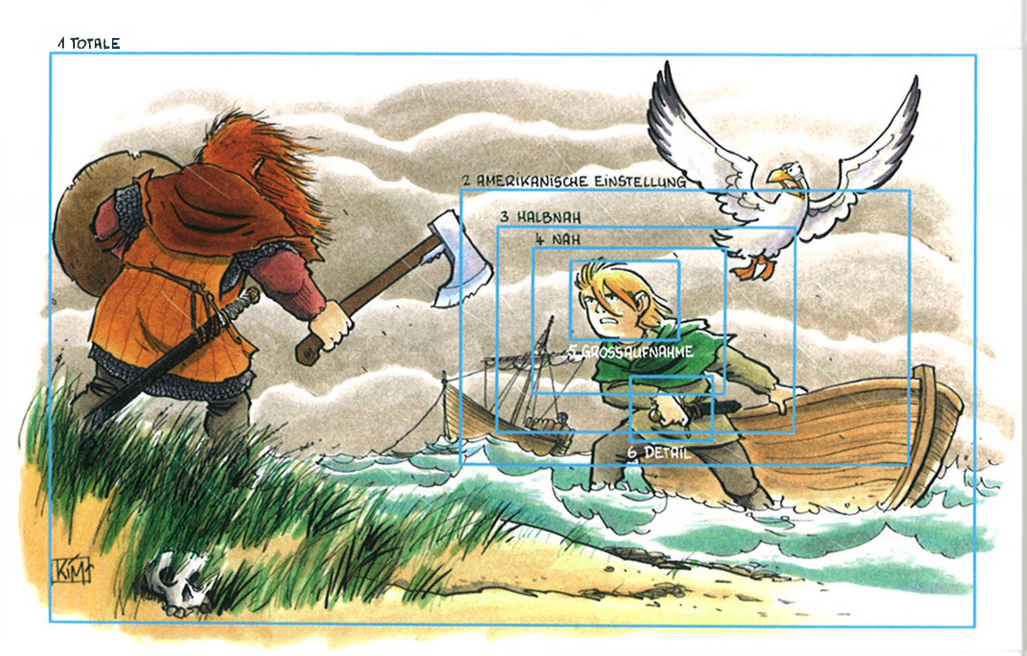
Über die richtige Bildeinstellung sollte man sich bereits vor dem ersten Strich Gedanken machen: Was soll im Panel dargestellt werden? Welche Figuren und Details sind für die Story in diesem Bild wichtig und was sollte im Hintergrund zu sehen sein? Anfänger machen häufig den Fehler, zu viel in ein Bild hineinzupacken, und überfrachten es mit unnötigen Details, die den Leser nur verwirren und von der eigentlichen Handlung ablenken. Zudem neigen viele dazu, in den folgenden Bildern wieder und wieder die komplette Szene in allen Details zu zeichnen, inklusive der Comicfiguren. Das ist zunächst einmal eine Menge Arbeit und zudem für den Storyverlauf häufig unerheblich und daher völlig sinnlos.

Die Kunst liegt wie so oft im **Weglassen**. Nur die für das jeweilige Bild wirklich wichtigen Elemente zählen und sollten zu sehen sein. Klar, es schadet nichts, das Panel mit einigen Details auszuschmücken, um damit Leben in die ganze Sache zu bringen – das darf aber nicht vom Wesentlichen ablenken.

Beispiel: Störtebeker hat gestern zu tief ins Bierfass geguckt und liegt schnarchend im Laderaum. Eine Mücke nähert sich und schickt sich an, ihm Blut aus der Säufernase zu zapfen. Aus der vorangegangenen Einstellung wissen wir, dass er sich an Bord einer Kogge befindet. Es wäre also unnötig, noch einmal die ganze Szenerie in der Totale abzubilden. Wichtig sind hier lediglich Nase und Mücke. Die Kamera sollte also möglichst nah heranfahren, damit man das Tierchen und mit ihm auch seine Absicht gut erkennen kann (in: »Störtebeker«, Seite 16).

Totale, Kamera, Einstellung? Richtig, das sind alles Fachbegriffe aus der Welt des Kinofilms. Genau wie ein Film ist nämlich auch ein Comic nichts anderes als eine in Bilderfolgen erzählte Geschichte. Und genau wie im Kinofilm wird im Comic mit unterschiedlichen **Bildausschnitten** – den **Kameraeinstellungen** – gearbeitet. Der Zeichner schlüpft dabei in die Rolle des Kameramannes und wählt für jedes Bild die jeweils passende Einstellung aus. Es geht mit anderen Worten immer darum, wie nah man das Geschehen an den Leser heranholt. Dafür gibt es eine Reihe feststehender Einstellungsgrößen, die in der Filmindustrie entwickelt wurden und mit denen auch der Zeichner arbeitet.





1 Totale · 2 Amerikanische Einstellung · 3 Halbnah · 4 Nah · 5 Großaufnahme · 6 Detaileinstellung

Einstellungsgrößen

- Die **Totale** gibt einen Überblick über die Szene und zeigt die Figuren in voller Größe.

- Die »**amerikanische Einstellung**« holt die Figur schon näher heran. Sie ist darin in Dreiviertelansicht zu sehen. Der Begriff »amerikanische Einstellung« stammt übrigens aus den US-Western: Die Schauspieler werden vom Kopf bis oberhalb der Knie gefilmt, damit – ganz wichtig! – ihre Colts noch im Bild zu sehen sind.

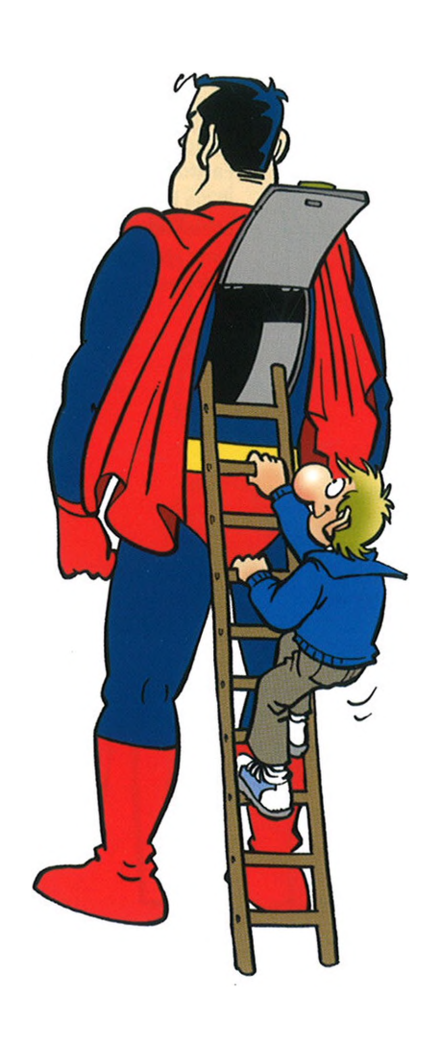
- Die **halbnahe Einstellung** zeigt den Helden vom Kopf bis zur Taille.

- Bei der **Nahaufnahme** zoomt die Kamera noch weiter ran und zeigt nur mehr Kopf und Schulter.

- Noch weiter ran mit der Kamera, bis der Kopf bildfüllend zu sehen ist. Diese Einstellung heißt **Großaufnahme**.

- Das **Detail** schließlich zeigt nur einen in dem Moment der Handlung wichtigen Bildausschnitt.

CHARAKTERE



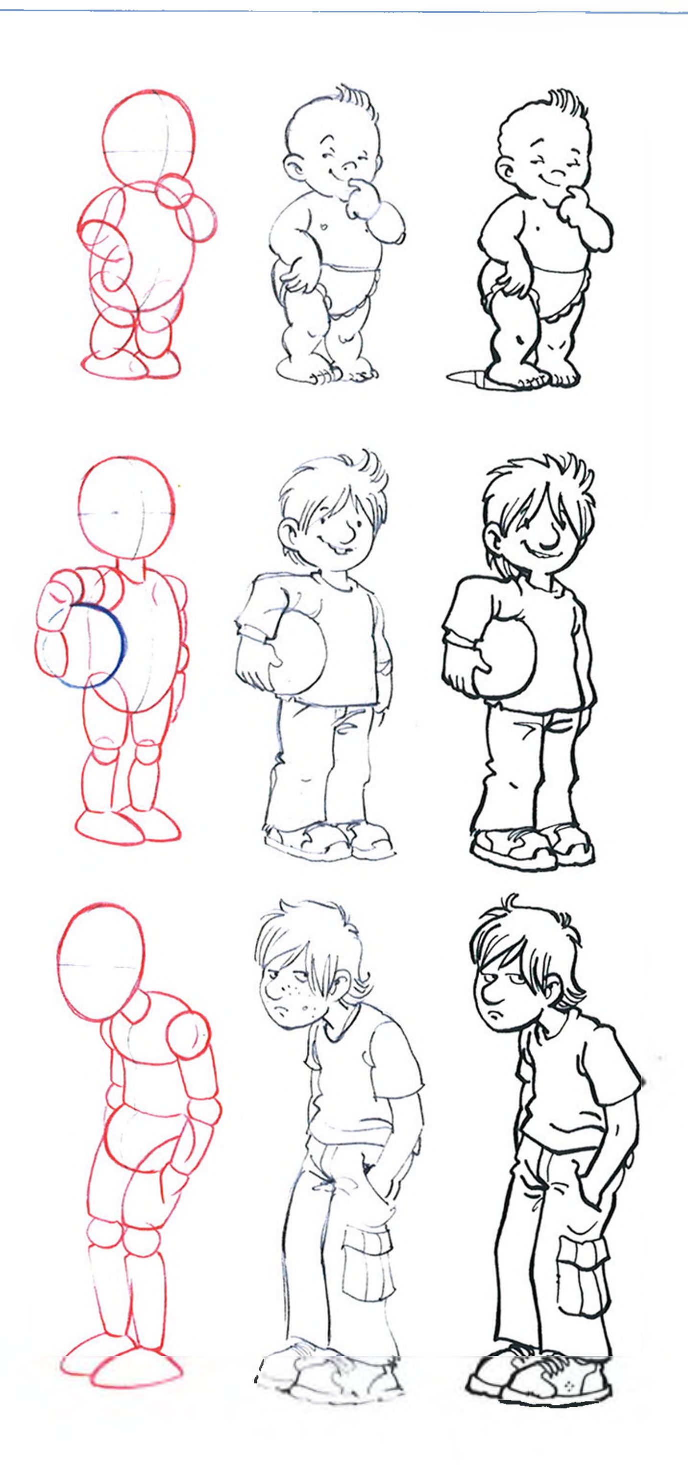
Wie wir gesehen haben, gibt es eine ganze Reihe von Möglichkeiten, wie man einer Figur eine **individuelle Identität** und einen **Charakter** verleihen kann. Mimik und Gestik verraten dem Betrachter etwas über die Gefühlslage einer Figur. Körperbau und -größe geben Aufschluss über Geschlecht, Trainingszustand und Alter. Die Körperhaltung liefert weitere Hinweise auf das Alter und sagt uns mehr über die momentane Gemütslage der Figur. Kleidung und Details unterstreichen den Eindruck von Alter (Brille, Handstock...) und Geschlecht (Handtasche, Schmuck...).
Alte, Junge, Dicke, Dünne, Große, Kleine, Kinder, Erwachsene, Männer, Frauen – genauso vielfältig wie die Menschen, die du auf der Straße siehst, sollte auch das Personal in einem Comic sein.

KINDER

... gibt es natürlich in allen Größen und Breiten. **Kleinkinder** haben im Verhältnis zum Körper einen großen Kopf, das Gesicht ist rund und die Wangen sind voll. Die Augen liegen im unteren Drittel. Ihre Rümpfe sind bohnenförmig mit leicht vorgestrecktem Bäuchlein, Arme und Beine sind kurz und speckig. Die Nase ist kurz und stupsig, aus dem Mund leuchten ein paar erste Zähnchen hervor.

Bei **älteren Kindern** ändern sich die Proportionen: Der Kopf wird im Verhältnis zum Körper kleiner, die Gesichtszüge werden markanter, die Nase beginnt, aus dem Gesicht hervorzuragen. Kinder mit Bewegungsmangel und Fastfood-Vorliebe wachsen zusätzlich noch in die Breite. Pubertierende Teenies sind oft schlaksig, ihre lasche Körperhaltung gibt einer »Mir-doch-egal«-Stimmung Ausdruck. Das Gesicht wird von Pickeln bevölkert.





FRAUEN

Gehen wir hier zunächst mal von der durchschnittsschlanken **jungen Frau** aus – die Fleischereifachverkäuferin hat meist eine ganz andere Körperlichkeit.

Wie Männer gibt es natürlich auch Frauen in allen Formen und Größen, üblicherweise erscheint aber der weibliche Körper im Vergleich zu dem des Mannes kleiner, kürzer und schmaler. Das kann man bereits an den **unterschiedlichen Skelettformen** feststellen: Der Mann hat breite Schultern, schmale Hüften und einen V-förmigen Oberkörper. Frauen dagegen haben schmalere Schultern und ein breiteres Becken. Das bringt uns zu einem wichtigen Punkt: Der Schwerpunkt liegt bei der männlichen Figur im Oberkörper, bei der weiblichen hingegen in den Hüften. Dieser Umstand ist wiederum beim Posenzeichnen von entscheidender Bedeutung.
Bei Frauen erkennt man außerdem einen auffälligen Knick in den Hüften. Dieser sorgt, zusammen mit der Brust, für die geschwungene Körperkontur. Auch die **weibliche Körperhaltung** und Bewegung unterscheidet sich von der männlichen: Nicht grob und ausladend, sondern weich und grazil schreitet sie durchs Bild. Bei jedem Schritt wiegen sich die Hüften, die Arme sind angewinkelt, die Unterarme abgespreizt.
Die Hände der Damenwelt sind insgesamt feiner, die dünnen Finger verjüngen sich zur Spitze hin.
Frauen haben **feinere Gesichtszüge**: Auch sie sind weich, geschwungen, die Wangen bilden einfache Kurven, die abwärts zum kleinen Kinn führen. Große Augen werden von sanft geschwungenen Augenbrauen betont. Der Mund ist weich, die Lippen sind voll, der Kopf sitzt auf einem dünnen Hals.
Ganz wichtig: die **Frisur**.
Das Zeichnen der Haare ist bei Frauen eine ernsthafte und schwierige Angelegenheit. Während es bei den Männern häufig mit drei bis vier Strichen getan ist, muss die Frisur bei den Damen sitzen. Auch hier heißt es mal wieder: Genau hingucken! Wie sehen Frisuren überhaupt aus? Ein Blick in diverse Modezeitschriften hilft da oft weiter.



Nicht zu viele Striche machen! Betrachte die Frisur als Ganzes! Zeichne zunächst einmal nur die Konturen und den Haaransatz. Beides muss richtig platziert werden, die Frisur darf nicht zu hoch geraten und nicht zu tief im Gesicht hängen.

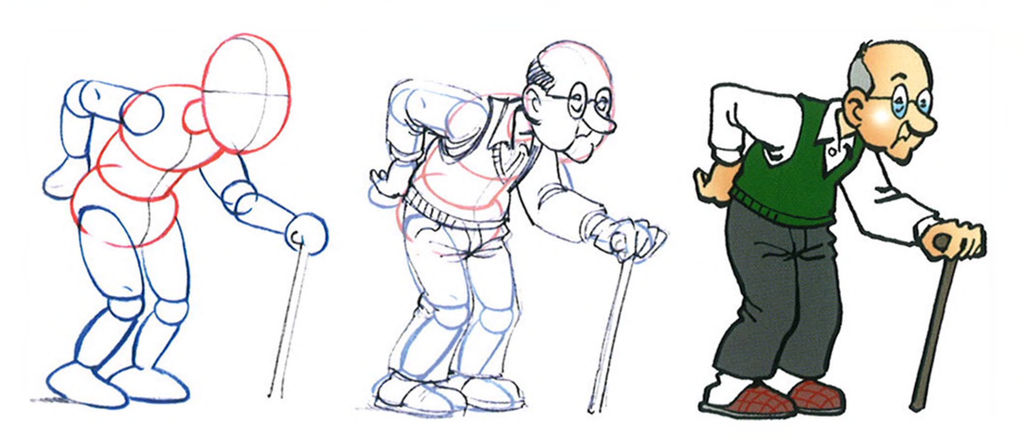




SUPERHELDEN



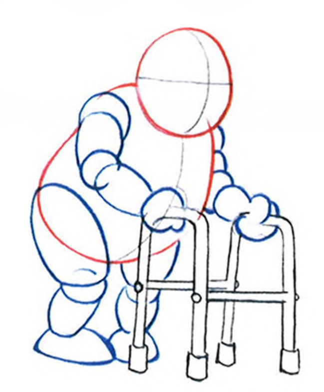
Die Proportion der Superheldenfigur kennen wir ja bereits: Kopf und Körper stehen in einem Verhältnis von ungefähr 1:8. Klar, dass die Superhelden keine Hänflinge sind! Oberkörper und Extremitäten sind mit reichlich **Muskeln** bepackt, die Körperhaltung und die Bewegungen sind stets kraftvoll und entschlossen. Damit man ihre Muckis auch gut bewundern kann, fliegen sie stets in hautengem Gymnastikfummel durch die Gegend. Ein wallendes Cape betont die Bewegungen und unterstreicht dramatische Action-Posen.
Bei Superheldinnen funktioniert es im Prinzip genauso: Ihr gestählter Idealkörper wird meist nur spärlich von einem Turnleibchen verhüllt – überflüssige Klamotten stören ja auch nur im Kampf gegen das Böse.



ALTE

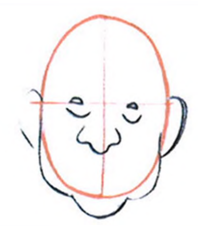
Während der junge Mensch voller Energie steckt und mit beiden Beinen fest und aufrecht im Leben steht, hat die Last der Jahre die Rücken der Alten gebeugt, eventuell müssen sie sich gar auf einen Krückstock stützen. Senioren haben einen ganz anderen Bewegungsablauf als junge Hüpfer – alles bereitet ihnen mit zunehmendem Alter größere Mühe, die Bewegungen werden langsamer und schwerfälliger. Selbstverständlich gibt es auch jede Menge alte Leute, die superfit sind und selbst 20-Jährige in Sachen Sport locker in die Tasche stecken können. Aber hier soll es zunächst um die Durchschnittstypen gehen, einfach um ein Gefühl für die zeichnerische Darstellung zu bekommen.

Noch einen Umstand sollte man beim Zeichnen bedenken: Mit fortschreitendem Alter **schrumpft** der Mensch, alte Leute sind im Vergleich zu jüngeren Erwachsenen etwas







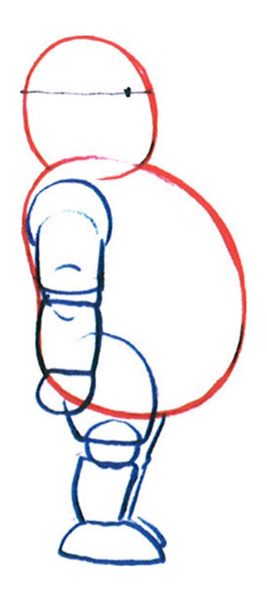
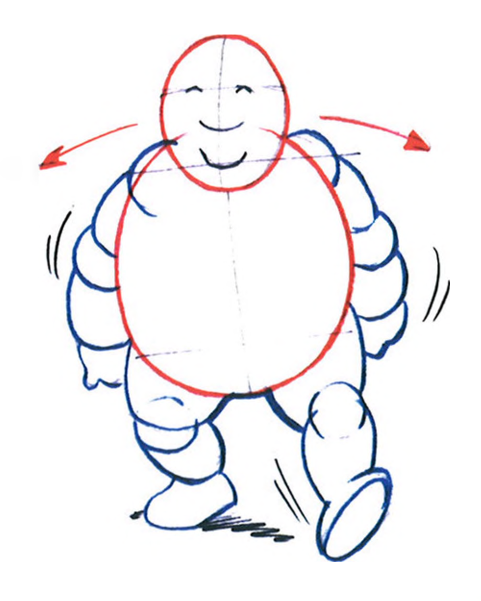



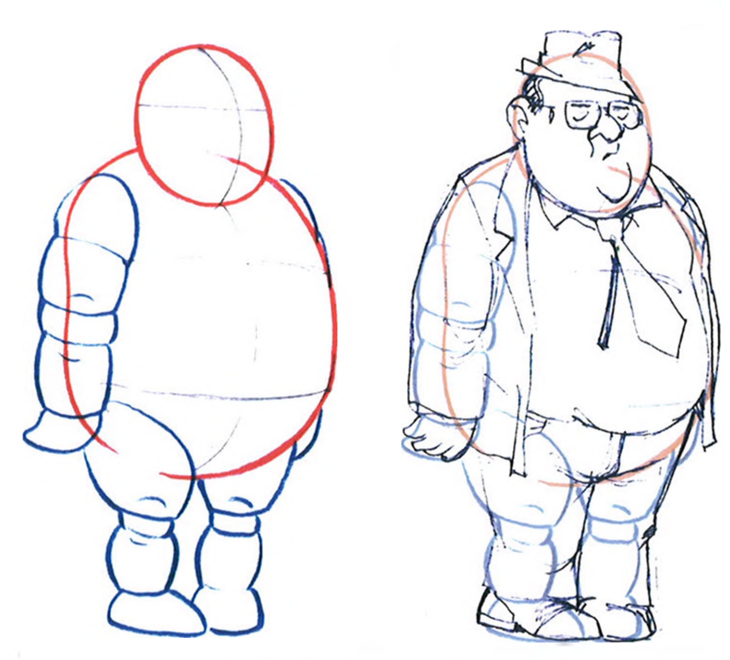


kleiner. Weitere Hinweise auf das Alter: Haare bzw. (bei Männern) die teilweise oder komplette Abwesenheit selbiger. Am deutlichsten zeigt sich das Alter allerdings im Gesicht. Falten, Furchen und Tränensäcke – oft eingerahmt von einer Brille – machen deutlich: Dieser Mann hat die Jugend weit hinter sich gelassen.

DURCH DICK UND DÜNN

Wieder anders verhält es sich bei dicken, schweren Zeitgenossen: Der Zeichner muss deutlich machen, wie sich **Körpergewicht** und **Schwerkraft** auf Haltung und Bewegung der Figur auswirken. Je schwerer jemand

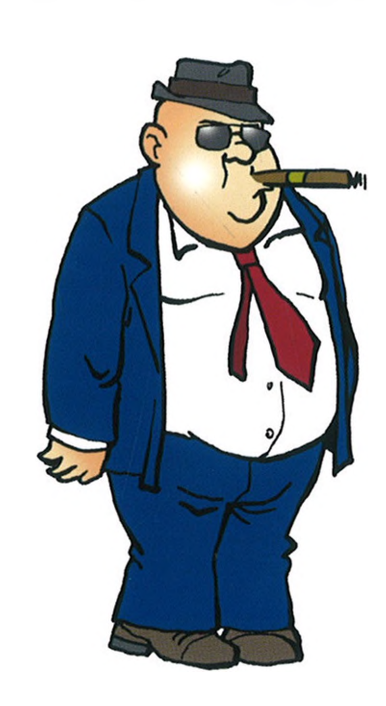





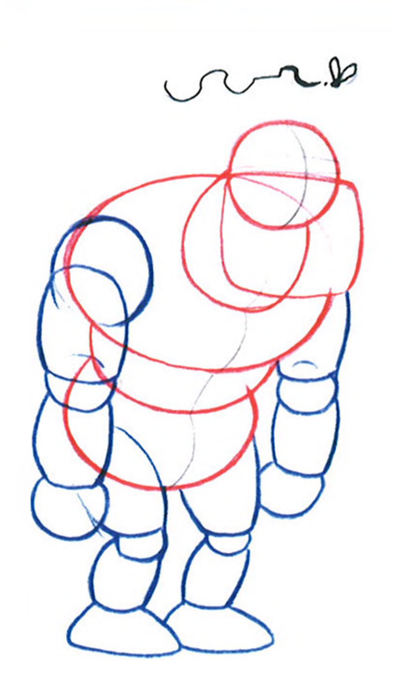
Die Knie knicken unter der Körperlast leicht nach innen.

ist, desto schwerer wird er sich auch tun – logisch, oder? Ein dicker Mann schwebt nicht elfenhaft durchs Bild, sondern wird genug damit zu schaffen haben, seine Massen überhaupt von A nach B zu bewegen. In kurzen Schritten, mit seitlich schwankendem Rumpf arbeitet er sich vorwärts. Die Hände hängen dabei an dicken Armen zu beiden Seiten des Körpers herab.

Der Bauch zieht den Körper nach vorn, der Übergewichtige entwickelt darum ein starkes Hohlkreuz, um dem Gewicht entgegenzuwirken. Der Kopf ruht massig und meist halslos zwischen den Schultern. Die Gesichtszüge bekommen durch dicke Wangen und Kinn einen babyhaften Eindruck.




ICH BIN MEHR SO DER BREITENSPORTLER!
Kim
www.kim-cartoon.com





DER RAUFBOLD

... ist meist ein Kraftpaket Marke Gerüstbauer – mit breiten Schultern, großen, schweren Armen und klobigen Pranken, mit denen ordentlich hingelangt werden kann. Im wirklichen Leben können einem diese Typen so manche Schererei bereiten. Dafür kann man sich als Zeichner dann aber auf dem Papier genüsslich rächen, indem man ihn schön **gorillamäßig** zeichnet. Wichtig: Der Schädel muss ziemlich klein sein, damit möglichst wenig Hirn reinpasst. Der Unterkiefer ist groß und eckig. Dazu dieser zwischen Aggression und Wahnsinn wechselnde irre Blick – schlimm!





Die Erstplatzierten beim Deppen-Grand-Prix '09 in Hirndorf

Die Augenlider auf Halbacht, fliehendes Kinn, Überbiss, hängende Schultern, lange, schlaffe Arme, die typische »Goofy-Handstellung«, krumme Beine, große Füße – so in etwa könnte ein Depp aussehen.

SIDEKICKS

Sidekicks sind die Figuren, die zumeist als **beste Kumpels** den eigentlichen Comichelden durch die Handlung begleiten. Helden sind ja in der Regel charakterstark, mutig, ritterlich und ehrlich – kurz: also ziemlich langweilig. Sidekicks dagegen versammeln oft jede Menge **menschlicher Schwächen** in sich. Sie sind streitsüchtig, dumm, vergesslich oder verfressen und geben damit einer Story erst die gewisse Würze. Und die Entwicklung solcher Typen macht aus diesem Grund auch besonders viel Spaß.

Nehmen wir den Trottel: Wie jedes Dorf kommt auch ein guter Comic meist nicht ohne ihn aus. Goofy, Averell Dalton, Sven Glückspilz oder Käpt n Hirni haben es in dieser Kategorie zu weltweiter Berühmtheit gebracht.





KLEIDER MACHEN LEUTE

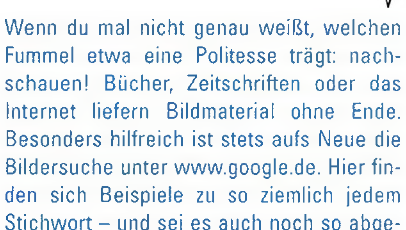
Sag mir, was du anhast, und ich sage dir, wer du bist. Beruf, soziale Stellung, Herkunft, Alter: Vieles lässt sich schon anhand der **Klamotten** ablesen, die jemand am Leibe trägt. Im Comic ist das nicht anders. Man sollte dem Leser, der zunächst einmal nichts über die Figuren weiß, bereits mittels der Zeichnung klarmachen, wen er hier vor sich hat.

Bei der Darstellung des Berufes einer Figur ist das meist relativ einfach: Den Bauarbeiter, die Krankenschwester oder den Koch wird man sofort und eindeutig anhand ihrer Kleidung identifizieren können. Ein Feuerwehrmann geht auch nicht im Ballettröckchen zur Brandstelle.

Helm, Schutzanzug und Ausrüstung lassen keinen Zweifel an seinem Beruf zu.



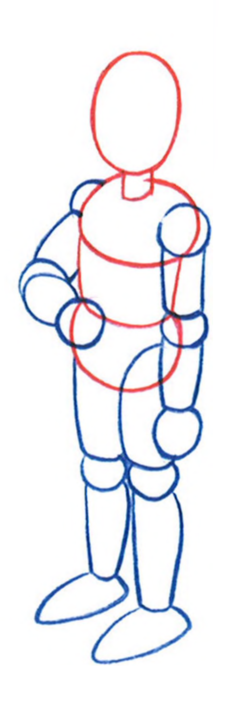


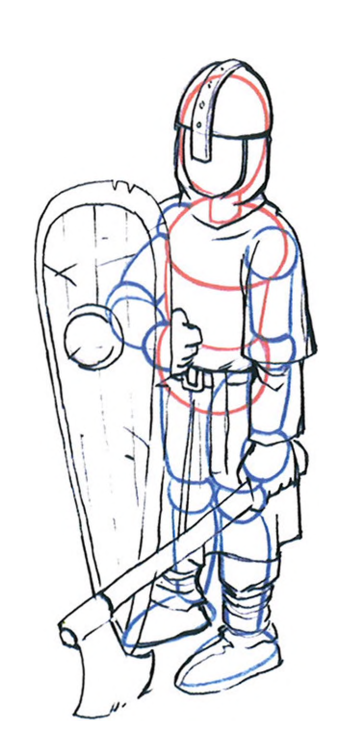


Wenn du mal nicht genau weißt, welchen Fummel etwa eine Politesse trägt: nachschauen! Bücher, Zeitschriften oder das Internet liefern Bildmaterial ohne Ende. Besonders hilfreich ist stets aufs Neue die Bildersuche unter www.google.de. Hier finden sich Beispiele zu so ziemlich jedem Stichwort – und sei es auch noch so abgefahren.

Aber die Kleidung verrät uns noch weitaus mehr über ihren Träger: Uniformen sagen uns etwas über die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Schule (Schuluniformen in England), Polizeieinheit oder Armee. Die einzelnen Abzeichen darauf geben Aufschluss über den Rang und machen klar, wer hier wen zur Schnecke machen darf.

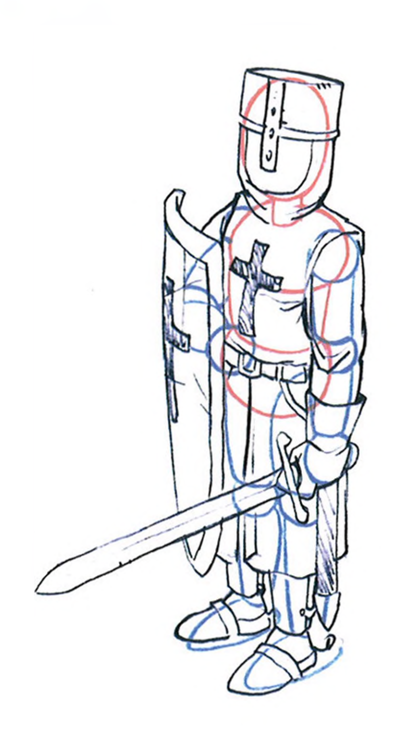
Und: Denk mal an die unterschiedlichen Landestrachten! Allein in Europa hat jedes Land, ja, jede Region ihre eigene spezielle Tracht, die dem Betrachter sofort klarmacht: Aha, hier bin ich in einen dieser schrägen Trachtenvereine geraten.





Auch ein wichtiger Punkt: die **Zeit**, in der die Geschichte angesiedelt ist. Spielt die Handlung im Mittelalter, sind die Figuren anders gekleidet als in einer Wildweststory. Gerade der **geschichtliche Rahmen** fordert vom Zeichner unter Umständen einiges an Vorarbeit. Hier heißt es nämlich recherchieren, Nachforschungen sind angesagt: Wie sahen die Klamotten damals aus, in was für Behausungen lebten die Menschen, wie war der Stand der Technik zu jener Zeit? Also erst mal ab in die Bücherei und Bildbände wälzen. So vermeidet man sachliche Fehler und der Leser freut sich einfach, wenn in einer Story die Szenerie stimmt.







Ritter in Kampfmontur im 11., 12. und 13. Jahrhundert



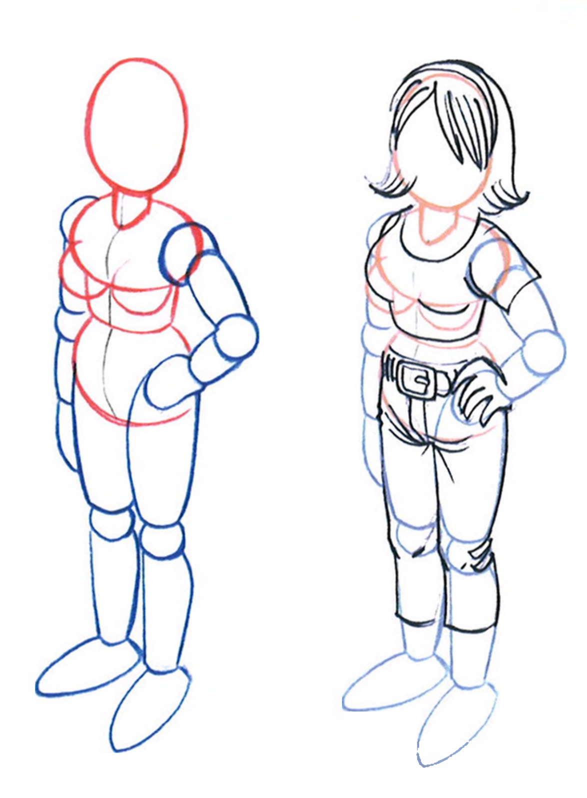
Bei Berufskleidung, Trachten und historischer Kluft ist die Sache also klar und entsprechend eindeutig darzustellen. Wie sieht es aber bei den Alltagsklamotten aus? Na, zunächst einmal sollte man in den allermeisten Fällen das Geschlecht einer Figur anhand der Kleidung erkennen können. Wie? Es gibt Frauen in Männerberufen? Es gibt Männer, die gern auch mal Frauenkleider tragen? Die Mode mischt heutzutage alles durcheinander? Na gut, wenn sich aus der Kleidung nicht genau erschließen lässt, ob die Figur männlich oder weiblich ist, muss der Zeichner die körperlichen Attribute der Figur eben entsprechend eindeutig zeichnen, um keine Missverständnisse aufkommen zu lassen: Frisuren, Körperbau, bei den Frauen die Brüste – so wird's wieder klar.



In vielen Fällen lässt sich an der Kleidung auch die **soziale Stellung** ihres Trägers ablesen. Ein Obdachloser trägt abgeranzte Mäntel und geflickte Hosen und wird vom Leser dadurch sofort richtig eingeordnet. Wenn du den Mann dagegen im Armani-Anzug auf die Parkbank zeichnest, sollte das in der Story auch begründet werden (Börsenmakler nach dem Crash...). Alles andere würde keinen Sinn ergeben und den Leser möglicherweise in unnötige Verwirrung stürzen.

Logisch, dass sich auch das Alter einer Figur prima mit Hilfe der Klamotten darstellen lässt. Teenieboys tragen Baseballcaps, sacksartige Hosen und Turnschuhe Marke Elefantiasis, die Mädchen mögen's bauchfrei und in Hüfthosen. Mit zunehmendem Alter wird die Kleidung in der Regel seriöser: Anzug und Krawatte (der Herr) sowie Kostüm mit Rock, Blazer, Bluse und Seidentuch (die Dame).
Es lässt sich natürlich alles auch prima kombinieren: Wenn zum Beispiel die Endfünfzigerin plötzlich der Jugendwahn packt und sie in hautengen Powerwalking-Hosen rumläuft, kann das sehr witzig sein.

Klamotten sind also ein wichtiges Identifikations- und Unterscheidungsmerkmal für die Comicfiguren und sollten gezielt eingesetzt werden.
Wichtig: Deiner Hauptfigur solltest du ein besonderes, bestenfalls **zeitloses Outfit** verpassen. Das hebt sie von den anderen Figuren ab und macht sie unverwechselbar. Oft reicht da schon ein kleines unverwechselbares Detail, ein Halstuch, eine Mütze, ein Zeichen auf dem Pulli...

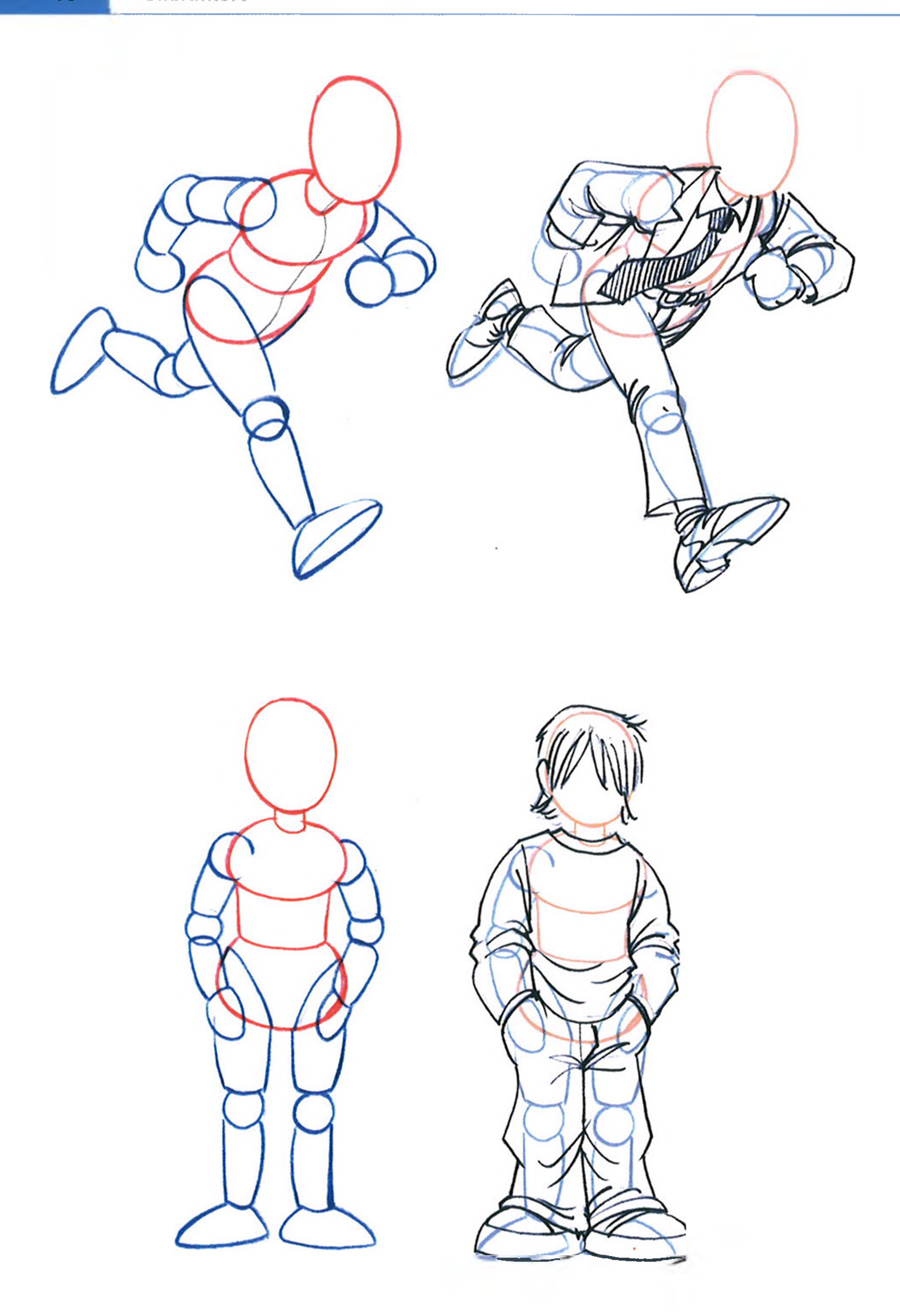


Falten

Ein besonderes Problem beim Zeichnen der Kleidung ist die Sache mit den **Falten**. Viele machen dabei anfangs den Fehler, die Falten willkürlich zu platzieren, ohne dass sie an dieser Stelle einen Sinn ergeben. Hier muss ich zum wiederholten Mal sagen: Augen auf! Guck dir die Klamotten bei anderen Leuten an! Beobachte, wie, wo und bei welchen Körperhaltungen die Falten in der Kleidung entstehen!

Der Faltenwurf hängt zunächst einmal von der Beschaffenheit des Stoffes ab, aus dem das Kleidungsstück gearbeitet wurde. Dazu kommt die Größe der jeweiligen Klamotte. Ein hauteng anliegendes Shirt wird sehr viel weniger Falten aufweisen als ein großes, sackartiges Wallakleid. Letzteres besteht logischerweise aus einer Menge mehr Material und wird in großen Bahnen um den Körper herabfallen. Das Gewicht des Stoffes zieht nach unten und bestimmt so den Verlauf der Falten. Und noch etwas: Bei wallender Kleidung entstehen die Falten größtenteils weiter unten, dort, wo sich das Material beim Fallen sammelt.

Darüber hinaus entstehen Falten immer an den Stellen, wo der Stoff durch die Körperbewegung einknickt – an den Gelenken also. Wenn du deinen Arm gestreckt hältst und mal den Pulliärmel betrachtest, wirst du keine nennenswerte Falte entdecken. Sie entsteht erst, wenn du den Arm beugst. Genau diese Gelenkfalten sollten beim Zeichnen entsprechender Posen mitgezeichnet werden.



Aber auch im Ruhezustand – die Figur steht locker da und beugt weder Arme noch Beine – sind Dauerfalten zu sehen. Das sind die Falten, die sich durch Dauerbewegung in den Stoff eingearbeitet haben und nie ganz verschwinden: insbesondere in den Achselhöhlen, in der Armbeuge, in der Kniekehle und (ups!) im Schritt.



Beim Faltenzeichnen nicht übertreiben! Wenn du dir nicht sicher bist, beschränk dich auf die Stellen, wo die Dauerfalten sitzen, damit bist du immer auf der sicheren Seite. Schau dir auch an, wie und wo andere Zeichner die Falten setzen, und vergleiche das mit der Realität.



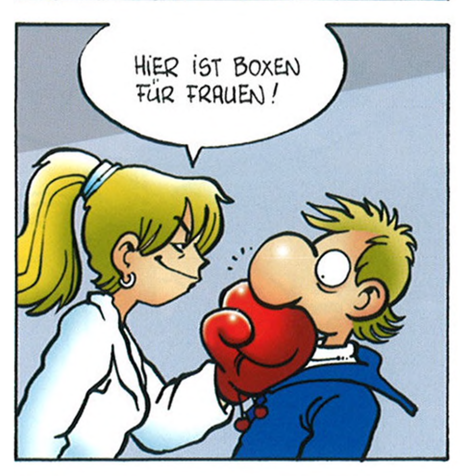
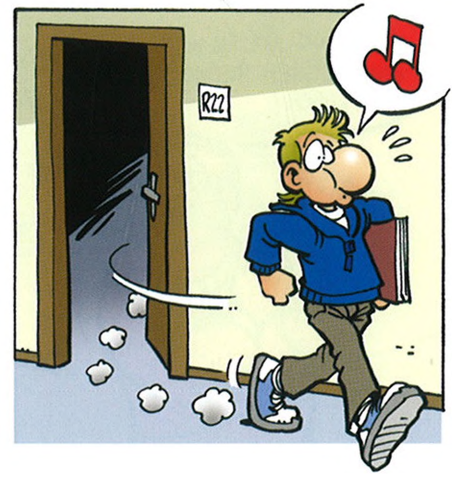

AUCH EINE MÖGLICHKEIT: DIE GUTE ALTE VOLKSHOCHSCHULE. HIER KANN MAN EINE VIELZAHL VON MAL- UND ZEICHENKURSEN BELEGEN.
VHS
HEUTE AKTZEICHNEN R21
HÄKELN
SCHÜRBELN
ATMEN FÜR ANFÄNGER R13

HUI!


HALLÖCHEN!

'N ABEND!

NA, WER VON EUCH HÜBSCHEN SOLL DENN HIER GLEICH MODELL STEHEN?

SORRY, ABER AKT-ZEICHNEN IST IM RAUM NEBENAN.
?

HIER IST BOXEN FÜR FRAUEN!

R22

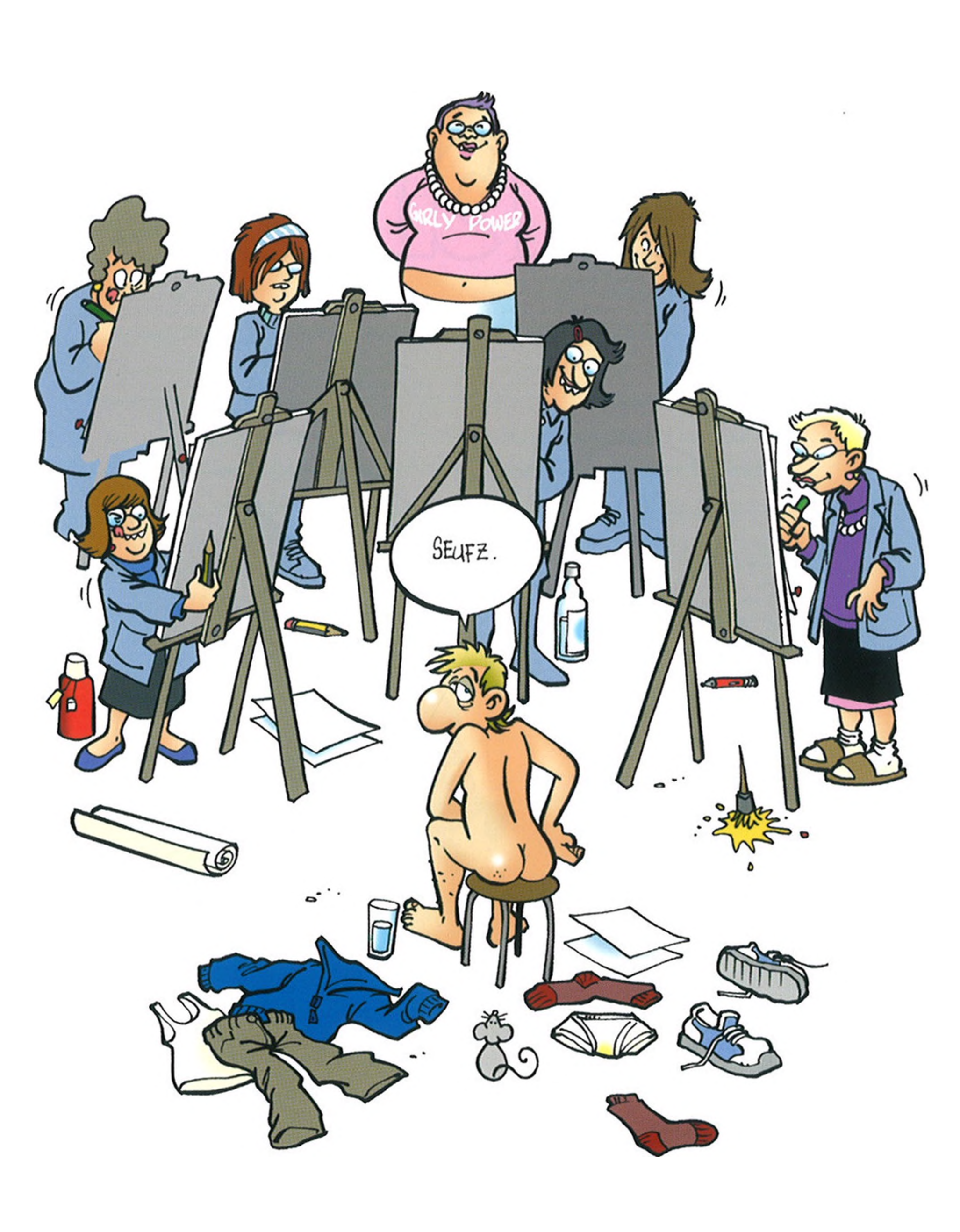

R21
TOCK!
TOCK!


AH! WILLKOMMEN BEIM AKTZEICHENKURS!


ICH DENKE, DAMIT SIND WIR KOMPLETT. HIER, DEIN ZETTEL!
R21
?
GIRLY POWER


SO. DANN WOLLEN WIR MAL UNSER ZUKÜNFTIGES AKTMODELL AUS-LOSEN!
KLATSCH!
KLATSCH!


WER VON EUCH HAT DENN DAS ZETTELCHEN MIT DEM X ?



Fortsetzung auf Seite 101


KRITZEL!

IM REICH DER WILDEN
COMICTIERE



Zugegeben: Das Zeichnen von **echten Tieren** ist eine Wissenschaft für sich. Lass uns erst einmal schauen, welche Tiere überhaupt so auf der Erde kreuchen und fleuchen: Ganz allgemein unterscheiden wir Säugetiere, Vögel, Amphibien und Reptilien, Insekten und Fische. Letztere sind für einen Zeichner immer recht dankbar zu Papier zu bringen. Fische haben relativ klare, einfache Grundformen – Kopf und Körper gehen fließend ineinander über, die Extremitäten sind kurz und simpel zu zeichnen. Und da sie sowieso frei im Raum schwimmen, erübrigen sich auch die Fragen hinsichtlich Bodenhaftung und Gleichgewicht.

Die meisten anderen Tierarten leben aber an Land und spazieren in der Regel auf vier Beinen durch die Welt. Beim Zeichnen dieser Zeitgenossen muss man also auf ein paar grundlegende Dinge achten: die **Grundformen**, den **Schwerpunkt** und die **Bewegung**. Über die Grundformen von Kopf und Körper verschafft ein ausgiebiges Bilderstudium des betreffenden Tieres Klarheit.



MALST DU MIR EIN PFERD?

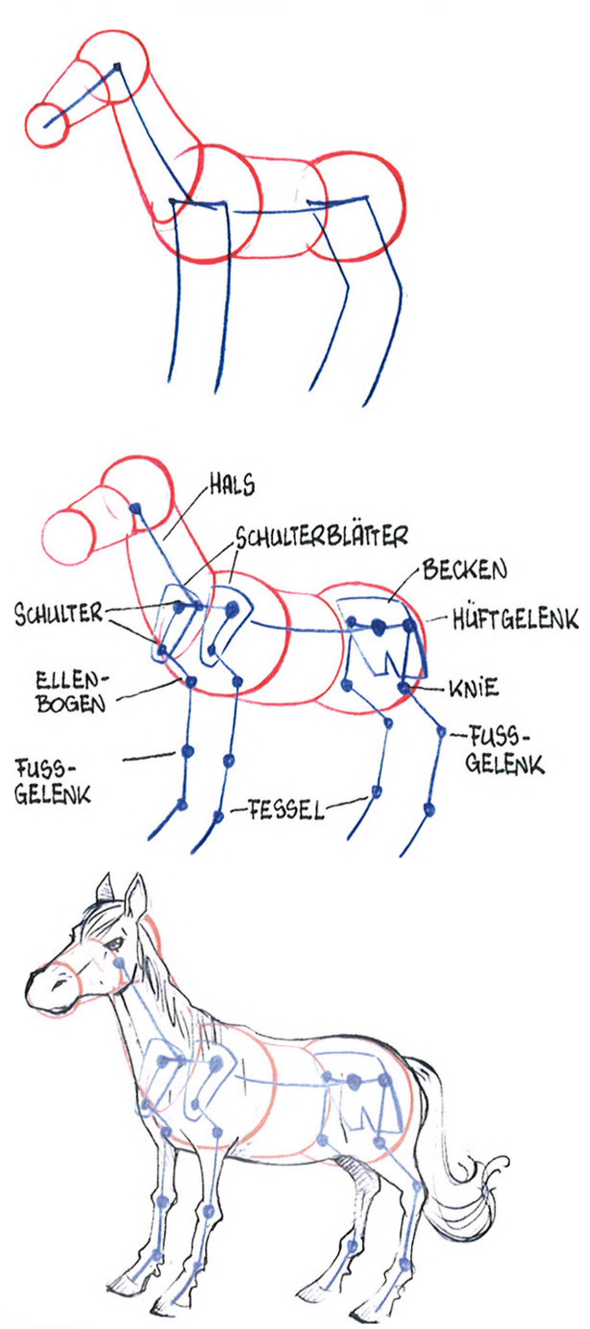
Diese Aufgabe, zumeist gestellt von jungen Mädchen, lässt nicht wenige Zeichner ins Schwitzen geraten. Ausreden wie: »Pferde? Kann ich nicht. In meinen Comics gibt es nur Autos!«, interessieren die Mädels aber in der Regel wenig. Bockig beharren sie auf ihrem Zeichenwunsch. Grund genug also, sich an dieser Stelle mit diesem Thema auseinanderzusetzen. Außerdem: Wenn man gern mal eine Story vor historischer Kulisse erzählen möchte, kommt man ums Pferdezeichnen eh nicht herum. Ein Westerncomic ohne Pferde etwa: undenkbar, oder?

Schade nur, dass uns heutzutage das direkte Anschauungsmaterial oft fehlt. Bis Anfang des 20. Jahrhunderts war das Pferd als Lastenträger, Arbeitstier und Verkehrsmittel der zweitbeste Freund des Menschen und gehörte zum täglichen Straßenbild. Heutzutage ist es schon wesentlich schwieriger, ein Pferd in natura zu erblicken. Wieder einmal heißt es daher vor der eigentlichen Zeichenarbeit: ausgiebige **Bilderrecherche** in der Bücherei oder im Internet!

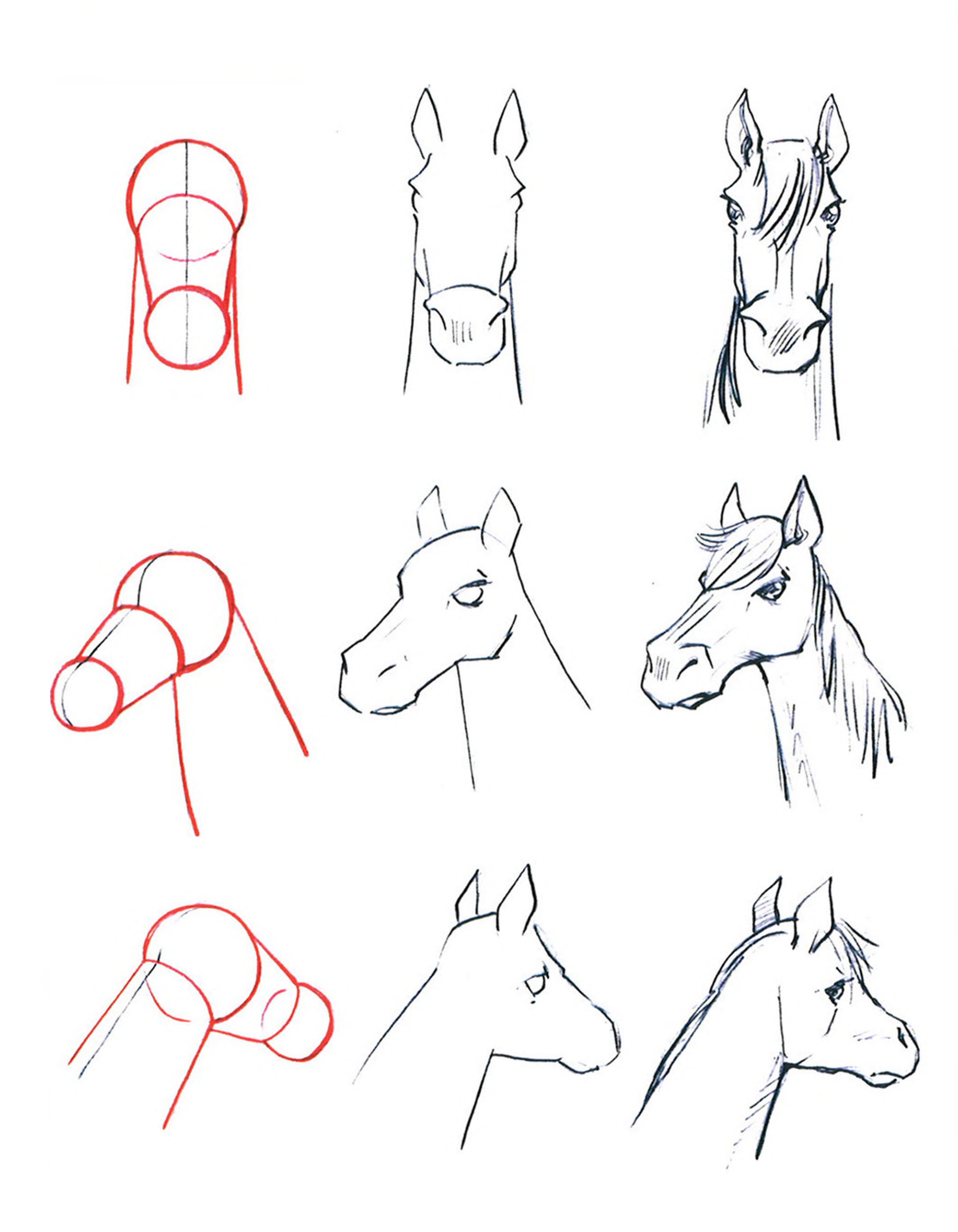
Wie fängt man an?

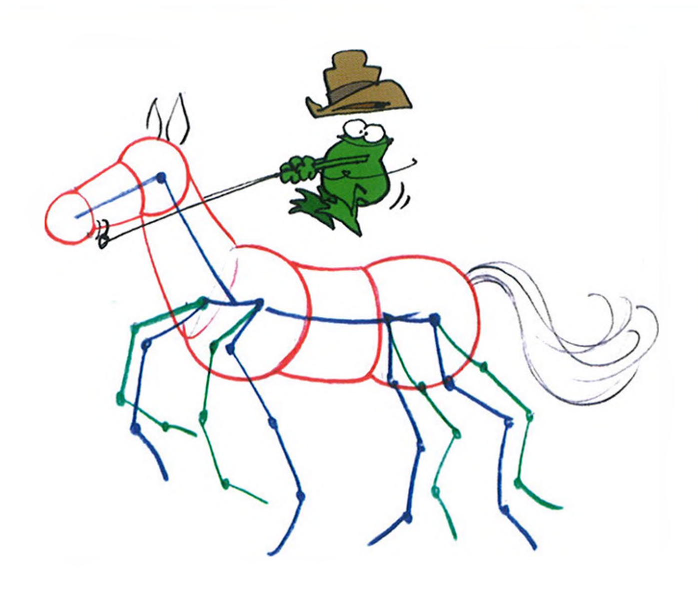
Im Prinzip genau so, wie du es beim **Figurenzeichnen** bereits gelernt hast. Erst mal werden auch hier die Grundformen aufs Papier gebracht. Die Ausgangsfragen sind also: Aus welchen Grundformen setzt sich der Pferdekörper zusammen? Wie sind die Größenverhältnisse von Kopf zu Rumpf zu Gliedmaßen?

Zeichne zunächst einmal wie beim **Strichmännchen** nur die ganz grobe Figur. Um die Details kümmern wir uns später.
Und nicht sofort aufgeben, wenn die ersten Entwürfe nix geworden sind. Gleich noch mal versuchen!



Die Resi vom Gnadenhof





Auch bei Profizeichnern quellen die Papierkörbe über vor Skizzen, mit denen sie nicht zufrieden waren. Außerdem kann man sich aus verschiedenen Entwürfen immer den besten raussuchen und damit weiterarbeiten.

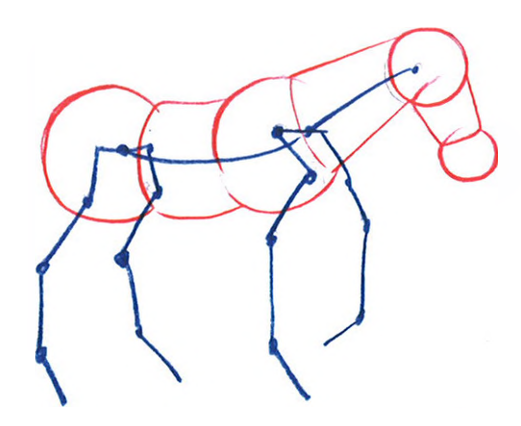
Als Nächstes geht es darum, das gute Tier in **Bewegung** zu zeichnen. Ebenso wie bei der menschlichen Figur gibt es auch im Pferdeskelett jede Menge **Gelenke**, die man kennen sollte, um den Gaul glaubwürdig auf Trab bringen zu können. Nicht alle natürlich, keine Angst. Uns sollen hier nur die wichtigsten Gelenkpunkte interessieren. Das sind von vorne nach hinten: der Hals, am Vorderbein Schulter, Ellenbogen, Fußgelenk und Fessel, am Hinterlauf Hüftgelenk, Knie, Fußgelenk und Hinterlauffessel. (Siehe das Schema auf Seite 87.)
Nie zu runde Formen zeichnen. Ein Pferdekörper steckt voller Ecken und Kanten!

Kopf

Der **Pferdekopf** verjüngt sich keilförmig zu den Nüstern hin abwärts. In der Seitenansicht ist die Stirn gerade – erst im Halbprofil erkennt man die charakteristische Stufe unterhalb der Augenhöhle. Die Ohren ragen rautenförmig aus dem Scheitel, die Augen wölben sich wie große Murmeln beidseits des Kopfes aus dem Schädel.

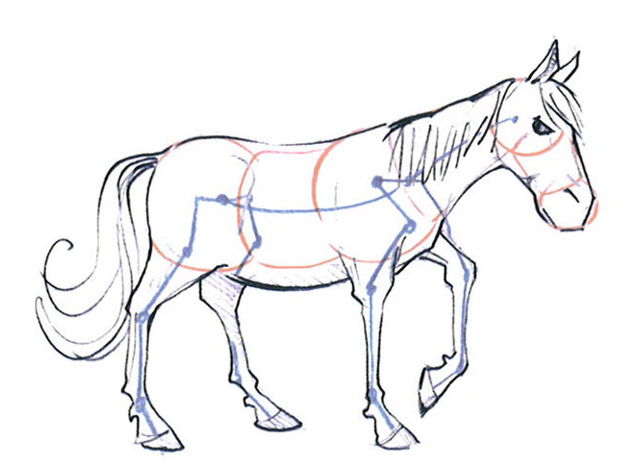
Beine

Jetzt wird's fummelig: Die **Beine** sind für viele Zeichner im wahrsten Sinne des Wortes der Pferdefuß bei der ganzen Angelegenheit. Hier kommen nun die Gelenkpunkte ins Spiel. Zunächst einmal werden die Beine mit den Gelenken in Strichmännchenmanier vorskizziert. Achte darauf, die Stelzen nicht zu statisch und parallel zu zeichnen. Etwas versetzt zueinander sieht das gleich viel lebendiger aus. Dann wird das Ganze in Muskelmasse verpackt. Der Schultermuskel am vorderen Rumpf bildet dabei die Form eines Dreiecks. Das Becken, Oberschenkel und Knie prägen den hinteren Rumpfteil.
Der Pferdefuß schließt nach vorn angewinkelt an den Unterschenkel an, er verläuft nie gerade abwärts. (Siehe auch das Schema auf Seite 87.)





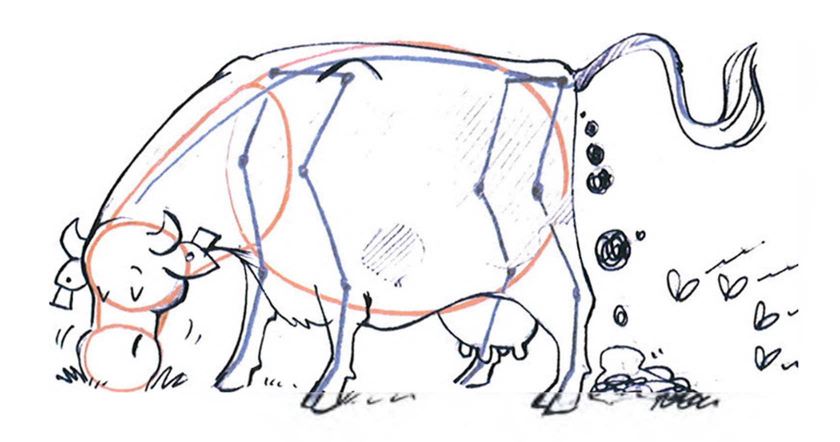
Wenn's jetzt immer noch nicht klappen will mit den Beinen, ziehst du dich am besten mit ein paar Tricks aus der Affäre: Zum Beispiel indem du die Pferde immer so ins Panel setzt, dass nur Kopf und Körper zu sehen sind, die Beine aber leider unterhalb des Bildrandes liegen. Andere Möglichkeit: Immer etwas vor den Pferdekörper zeichnen – mal verdeckt eine Kutsche die Beine, mal eine niedrige Mauer, an der das Tier entlangtrabt. Beliebter Trick für Szenen in der Prärie: Dort wächst das Gras oft mannshoch, die Reiter sind also tatsächlich nur bis zum Sattel zu sehen. Da kann man nichts machen.





KÜHE

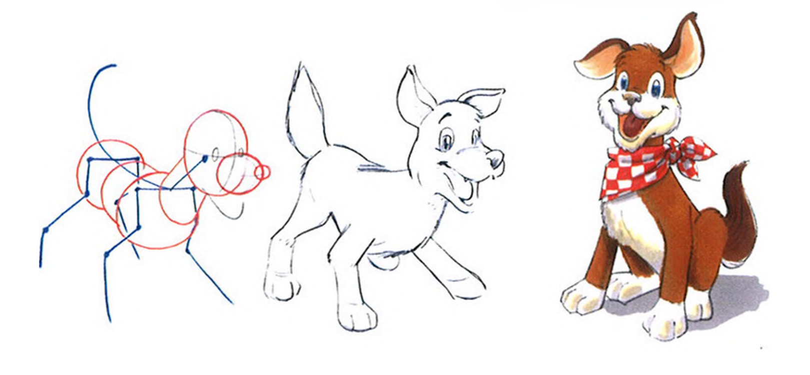
Als Landei habe ich das Glück, dass viele dieser possierlichen Tierchen in meiner unmittelbaren Nachbarschaft wohnen. Ich habe sie im Laufe der Zeit lieben und schätzen gelernt und kann heute sogar sagen, dass einige meiner besten Freunde Rindviecher sind. **Kühe** zu zeichnen ist eine echte Herausforderung. Es hat lange gedauert, bis ich bei den Tieren die Grundformen ausgemacht hatte. Tatsächlich kann man auch hier wieder mit **Kreisen** und **Ovalen** arbeiten. Der Kopf ist – ebenso wie die Schnauze – ein Kreis, der Rumpf ein großes, liegendes Oval. Nun wird's komplizierter: Bei Vorder- und Hinterläufen funktioniert es ähnlich wie beim Pferd, nur sind Kuhbeine wesentlich kürzer und stuckeliger. Die Schulter und die



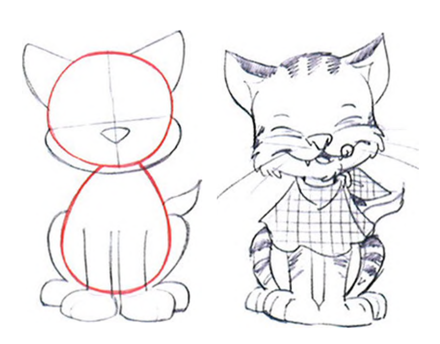
Beckenknochen ragen in kleinen Höckern aus dem Rücken auf und geben dem Kuhkörper ein kastenförmiges Aussehen. Wichtig: Details wie Hörner (heutzutage bei Milchkühen eine Seltenheit), Ohrmarken, Euter und langer Schwanz mit Quast.

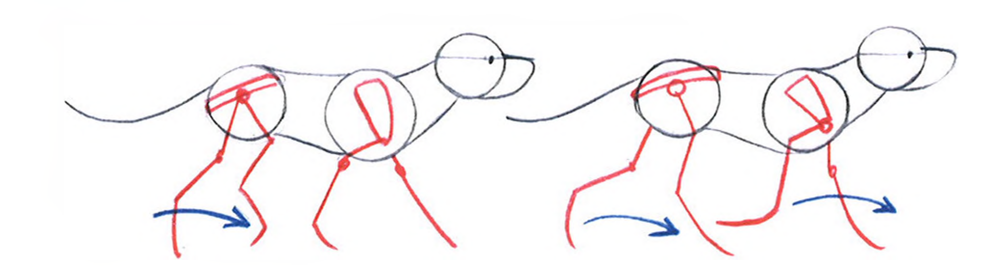
MEHR VIERBEINER

Der **vereinfachte Skelettaufbau** eines Vierbeiners lässt sich in drei Teile gliedern: in **Vorderläufe, Bauch** und **Hinterläufe**. Wichtig ist, beim Anlegen der ersten Skizze auch die Lage von Schulterblättern und Becken zumindest schematisch anzudeuten.



Die einzelnen Gelenkpunkte wurden ja bereits im Kapitel über Pferde erläutert. Im Prinzip funktioniert das bei Hunden, Katzen und den meisten anderen Vierbeinern ganz ähnlich. Achte auch hier darauf, die Vorder- und Hinterbeine möglichst nicht parallel zu zeichnen, sondern etwas versetzt. Das sieht dann nicht so statisch aus.





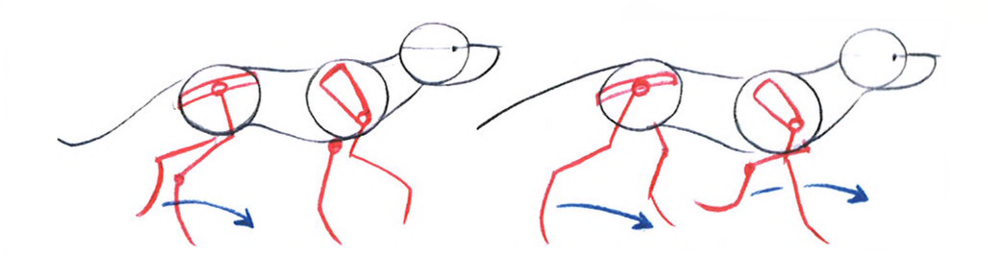
BEWEGUNG

Wenn ihr vorhabt, ein **gehendes Tier** zu skizzieren, ist es wichtig, dass ihr die **Bewegungsmuster** der Vierbeiner kennt. Vorder- und Hinterfuß derselben Seite bewegen sich im Gehen parallel zueinander und gegenläufig zu Vorder- und Hinterfuß der anderen Seite.

Während also die Füße auf der rechten Seite nach vorn ausschreiten, gehen die beiden auf der linken Seite nach hinten, und umgekehrt.



Gehen



Im **Trab** oder im **Lauf** wird's kompliziert: Hier geht es zusätzlich noch um das sogenannte führende Bein. Hunde galoppieren »rotierend« – mit **entgegengesetzten Vorder-** und **Hinterläufen**.

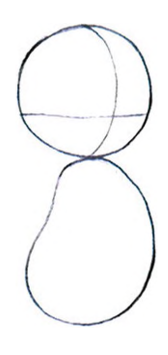
Katzen und Pferde dagegen laufen im »Quergalopp«, bei dem die Beine der jeweils **gleichen Seite** führen. Okay, das ist jetzt ziemlich technisch und im Augenblick möglicherweise schwer nachzuvollziehen.

Aber im Grunde genommen geht es in erster Linie nur darum, die Bewegung der Tiere möglichst echt und glaubwürdig darzustellen und sie nicht wie die Holzpuppen durchs Bild marschieren zu lassen.
Hab ich schon erwähnt, dass man auch in diesem Fall nur mit Ausdauer und Übung besser wird?



Rotierender Galopp

CARTOON ANIMALS

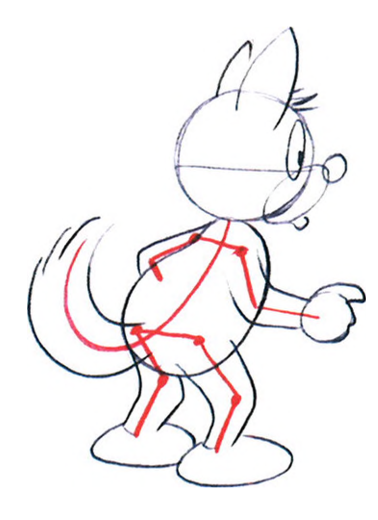


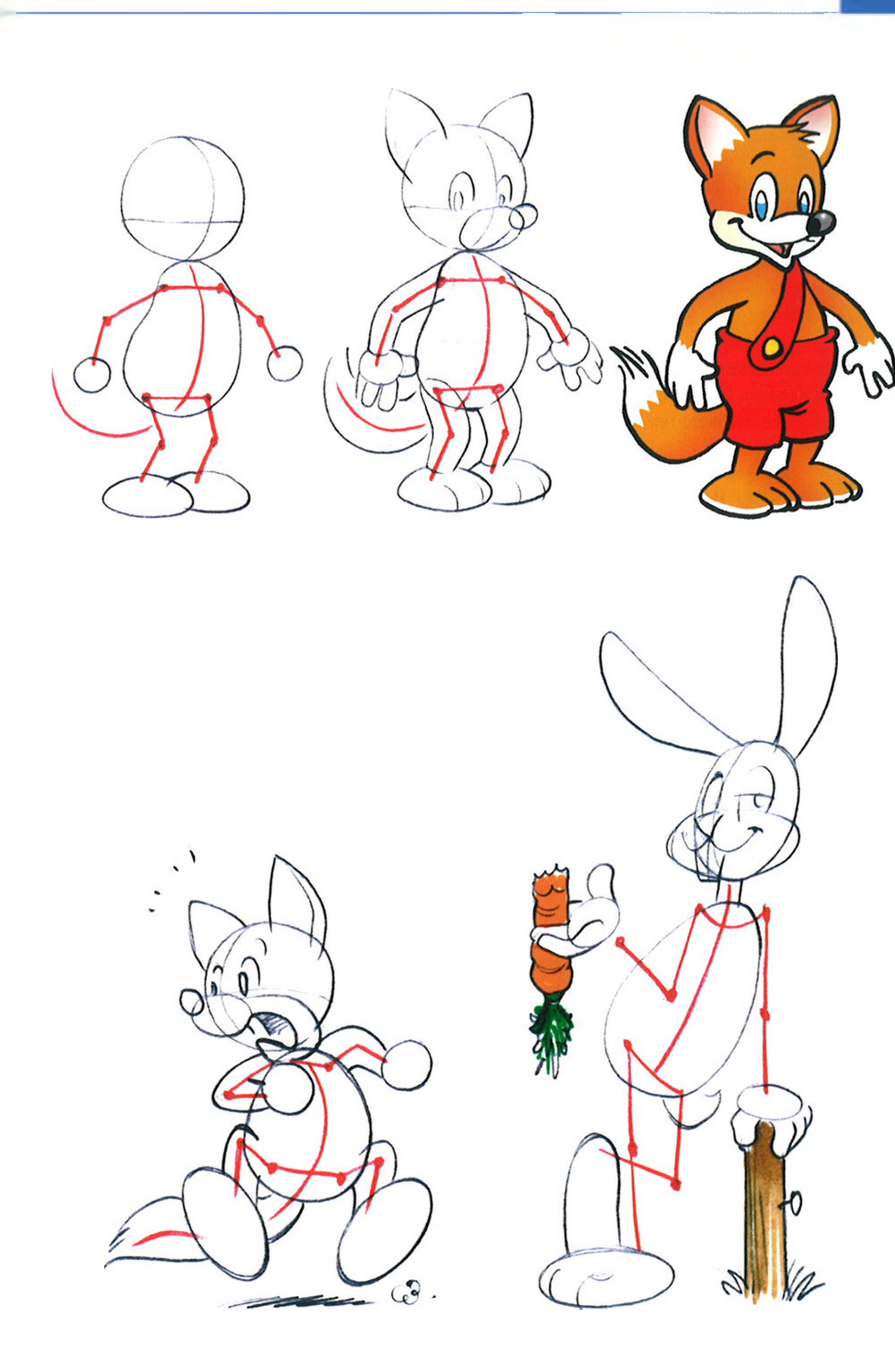
Im Gegensatz zu den »echten« Tieren hat man bei den Cartoonviechern weitaus mehr zeichnerische Freiheiten, kann mehr ausprobieren und bei der Darstellung auch gerne mal übertreiben. Und noch besser: Weil es sich dabei oft um **vermenschlichte Charaktere** handelt, die deshalb auf zwei Beinen herumlaufen, kann man diese ganze Vierbeinerei aus dem letzten Kapitel getrost vergessen. Hier gelten jetzt wieder die guten alten Regeln des Figurenzeichnens.

Basis der Cartoontiere sind zumeist **Kreise** und **abgerundete Grundformen**. Damit lassen sich recht einfach und wirkungsvoll Kopf, Körper und Gliedmaßen auf dem Blatt festhalten. Diese einzelnen Teile werden dann in unterschiedlicher Größe zusam-mengefügt, je nach Charakter, den man zeichnen will.

Für die Anlage der Extremitäten nutzt man wiederum das bewährte Strichmännchenprinzip. Mit wenigen Strichen entsteht damit ein grobes Skelett, an dem man die Stellung und Länge der Arme und Beine festlegt.

Also: Strichmännchen skizzieren, Körpermasse in Grundformen um dieses Gerüst herumzeichnen und dann ins Detail gehen.





Köpfe



Zeichne eine **runde Form** für den Kopf. Dann werden die dazugehörigen **Hilfslinien** ergänzt (siehe Kapitel »Von Kopf bis Fuß«). Mit Hilfe dieser Linien platziert man die Details wie die Augen usw. und kann den Kopf dann wieder aus allen Blickwinkeln darstellen.



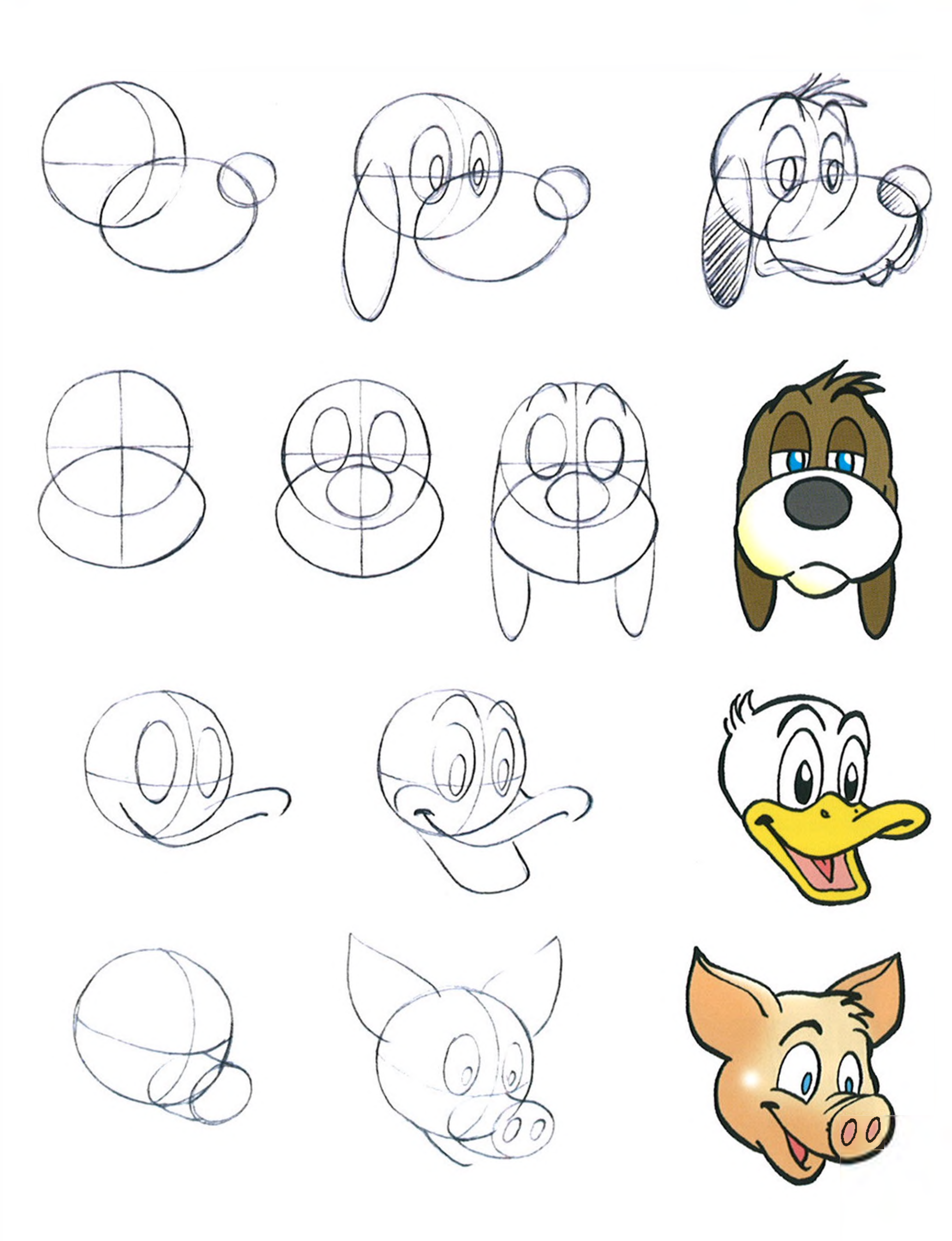
Als Nächstes setze eine weitere runde Form am Kopf an: Das wird die Hundenase. Beim Zeichnen der weiteren Details auf die Perspektive achten!
Ein wichtiges mimisches Element sind, besonders bei Hunden, die Ohren: Je nach Stellung unterstreichen sie den jeweiligen Gesichtsausdruck und betonen so die Mimik.

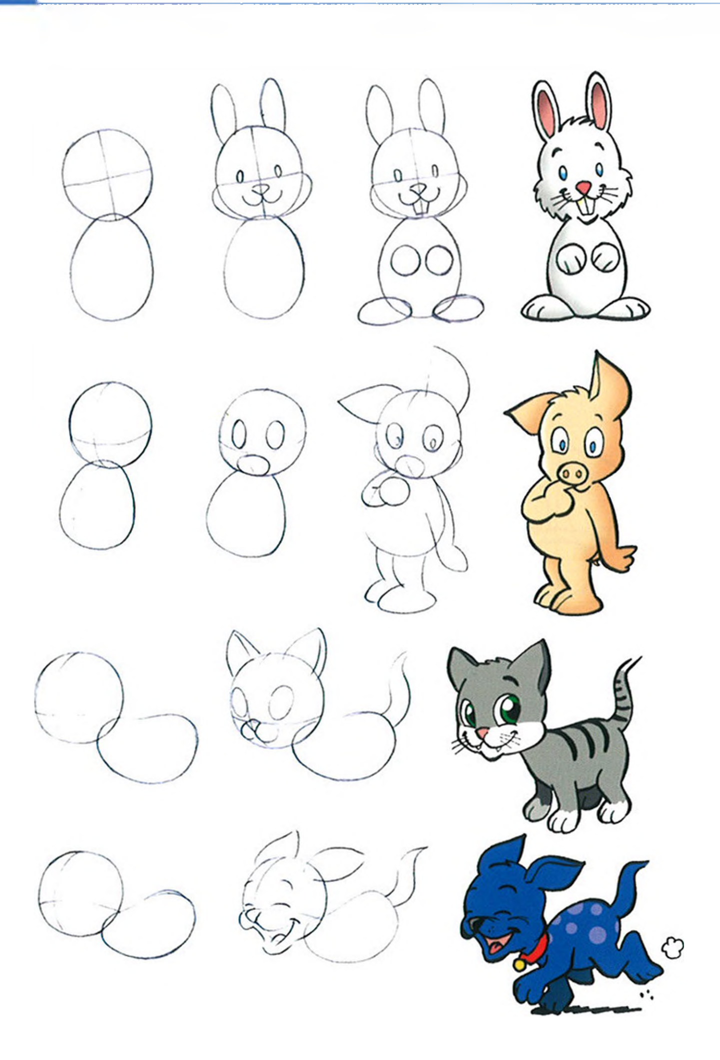


Noch ein Kopf: Wieder beginnt alles mit einem Kreis und den Hilfslinien. Die Nasenpartie hat in diesem Fall eine andere Rundform – sie ähnelt einer Dose. Dazu zwei Nasenlöcher und dreieckige Ohren: Fertig ist das Schwein.



Jetzt versuch dich mal an diesen Köpfen! Die Mimik der meisten Cartoontiere funktioniert wie bei den hier gezeigten Beispielen. Zum Arbeitsplatz eines Trickfilmers gehört übrigens auch ein Spiegel, der über seinem Schreibtisch hängt. Den braucht er aber nicht etwa, um Pickel auszudrücken, sondern er studiert darin seine eigene Mimik. Hat er den **Gesichtsausdruck** gefunden, den er braucht, überträgt er ihn auf die Figur.





SIND DIE SÜÜÜSS!

Damit junge Tiere so richtig niedlich wirken, zeichnet man sie am besten auf die gleiche Weise wie **Babys**: Man wendet das Kindchenschema an (siehe Kapitel »Charaktere«). Der Kopf ist im Verhältnis zum Körper recht groß, die Kulleraugen befinden sich im unteren Teil des Gesichts, Nase und Ohren sind klein. Dazu kurze Arme, ein kleiner, dicker Bauch und tapsige Beine – goldig, oder?

Und jetzt bist du dran: Stifte gespitzt und ran ans Zeichenbrett! **Viel Erfolg!**


EIN GUTER ZEICHNER HAT SEIN HANDWERKSZEUG STETS DABEI, UM EINE SITUATION GLEICH NOTIEREN ZU KÖNNEN...
ALSO, GURKEN, ZWIEBELN, KLOPAPIER, CHIPS - BRAUCHEN WIR SONST NOCH WAS ?!?

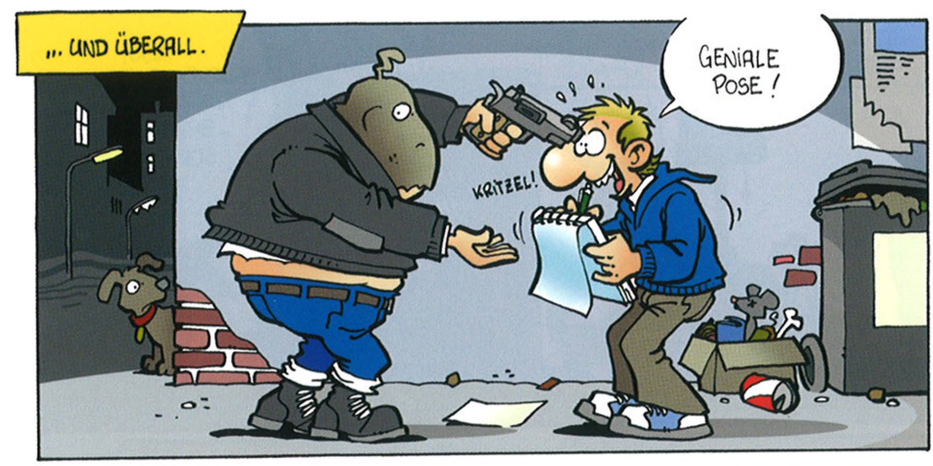

...ODER EINE SCHNELLE SKIZZE ZU MACHEN.
WELCHEN BLEISTIFT NEHM ICH DENN MAL... H? B? HB? 2B?...
KRAM! WÜHL!
JETZT MACH HINNE!


GEZEICHNET WIRD PRAKTISCH IMMER:
KOMMST DU ZUM FRÜHSTÜCK?
HM.

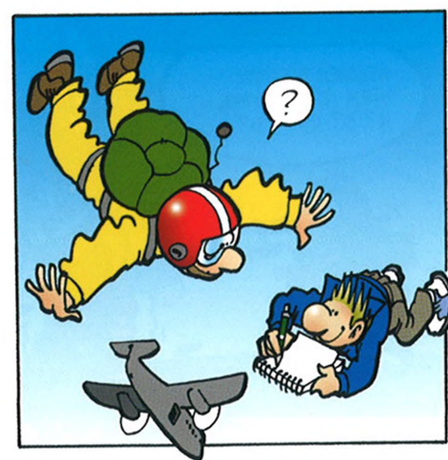

MITTAGESSEN.
MH!


ABENDBROT!
NJA.


GUTE NACHT!
KLICK!
?









Fortsetzung auf Seite 123

COMICZEICHNER-INTERVIEWS

PROFIS PACKEN AUS!



Wie schon für meinen **»Comiczeichenkurs«** konnte ich auch für dieses Buch ein paar Topzeichner aus deutschen Landen mit Fragen zu ihrer Arbeitsweise und ihren Comics löchern und bekam wieder reichlich Antwort! Also, Bühne auf und Vorhang frei für (in der Reihenfolge ihres Auftretens): Thorsten Hasenkamm, Robert Labs, Timo Müller, Judith Park, Jörg Reymann, Joscha Sauer, Wolfgang Sperzel, Stefanie Wegner und Patrick Wirbeleit.



Thorsten Hasenkamm

THORSTEN HASENKAMM

Thorsten, du bist kein Comiczeichner im strengen Sinne, sondern eher als Illustrator und freier Künstler unterwegs. Deinen Arbeiten sieht man den Einfluss der Comics aber deutlich an. Bitte stell dich den Lesern doch mal kurz vor.

Ich bin 1975 geboren und zeichne, »seit ich einen Bleistift halten kann«. Comics haben es mir schon immer angetan. Es waren jedoch die Zeichnungen und die verschiedenen Stile und Techniken der Künstler, die mich dabei stärker interessiert haben als die Geschichten an sich. Deswegen hatte ich nie das Bedürfnis, Geschichten zu erzählen. Mich interessiert mehr das rein Visuelle.

Wie bist du zum Zeichnen gekommen?

Wie gesagt habe ich schon als Kind gern gezeichnet, wobei Comics eine meiner Inspirationsquellen waren. Es folgten mehrere Jahre, in denen ich meinen Stil gesucht habe – obwohl »suchen« eigentlich das falsche Wort ist: Der eigene Stil stellt sich irgendwann einfach von selbst ein. Wichtig ist es, dass man die Stile und Techniken seiner Lieblingskünstler STUDIERT und nicht KOPIERT.

Als ich meinen eigenen Stil gefunden hatte, wurde mir klar, dass meine Bestimmung in einer Kombination von Cartoon bzw. Comic und »Fine Art« (will sagen: »Malerei«) liegt. »Pop-Surrealismus« wird diese Kunstrichtung in den USA genannt, wo sie mittlerweile auf dem besten Weg ist, anerkannt zu werden...

Welches sind deine bevorzugten Arbeitsmaterialien?

Wenn ich zeichne, benutze ich gern relativ weiche Bleistifte, meist 3B oder 4B. Wenn ich male, male ich fast ausschließlich mit Acrylfarben der Marke Liquitex (Qualität zahlt sich wirklich aus). Untergründe, auf denen ich male, sind meist PVC-Platten. Der Vorteil von PVC-Platten ist das geringe Gewicht, die Flexibilität und die Tatsache, dass PVC im Gegensatz zu Holz die Farbe nicht aufsaugt. Nichtsdestoweniger muss man PVC genau wie Holz oder sonstige Untergründe mit zwei Schichten Gesso grundieren.

Wie gehst du beim Zeichnen und Malen vor?

Wenn ich eine plakative 2-D-Illustration anfertige, scanne ich meist meine bereits relativ genaue Vorzeichnung und koloriere das Ganze überwiegend mit Adobe-Illustrator, manchmal mit Adobe-Photoshop.

Beim Malen gehe ich meist folgendermaßen vor: Ich fertige ebenfalls eine detaillierte Vorzeichnung an, die dann auf den Mal-Untergrund, also das mit Gesso grundierte PVC, übertragen wird. Dies passiert mit Hilfe von Kohlepapier, manchmal zeichne ich auch direkt auf dem PVC. Dann wird eine dünne Acrylfarbenschicht (mit Wasser verdünnt, da gute Acrylfarbe meist buttrig und deckend ist) über meine übertragene Bleistiftvorzeichnung mit großem, breitem Pinsel aufgetragen und trocknen gelassen. Acrylfarbe trocknet übrigens im Gegensatz zur Ölfarbe sehr schnell. Die aufgetragene ockerfarbene Schicht hat u.a. den Sinn, dass man auf einem farbigen Untergrund, wie beispielsweise Ocker, die Farbwerte später beim Malen besser einschätzen kann als auf einem weißen Untergrund. Wenn ich ein Bild male, habe ich meist die Farben schon vor dem Malen im Kopf; manchmal mache ich auch vorher kleine Farbskizzen mit verdünnter Acrylfarbe.

Beim Malen selbst gibt es natürlich unzählige verschiedene Methoden. Wie bei so vielen anderen Dingen gilt auch hier: »Learning by Doing« – selbst ausprobieren ist angesagt... Um ein Grundwissen zu bekommen, das gerade bei Acrylfarben zu empfehlen ist, bieten sich natürlich gute Bücher oder auch Kurse zum Thema Acrylmalerei an. Hat man die Grundlagen »intus«, ist dem Ausprobieren Tür und Tor geöffnet.

Malen lernt man nicht an einem Tag – hier ist Durchhaltevermögen gefragt. Eine der wichtigsten »Regeln« ist, dass man nie auslernt... Selbst der erfahrene Künstler sollte immer bereit sein, dazuzulernen.

Was sind deine Inspirationsquellen? Hast du Lieblingsmotive oder -themen?
Meine Ideen bekomme ich auf die unterschiedlichsten Arten. Manchmal nehme ich mir ein Thema wie z.B. »Flower Power/Hippies« und überlege mir, wie man das in einem Acrylbild verarbeiten kann... Daraus kann dann eine Art Collage aus verschiedenen Elementen dieses Themas werden oder eine bestimmte Szene.
Meine Inspirationsquellen bzw. Lieblingsthemen sind u.a Expressionismus, Surrealismus, Comics, Cartoons (vor allem die klassischen US-Cartoons der 50er-Jahre) und die Designs und die Popkultur der 50er-, 60er- und 70er-Jahre...

Wie beurteilst du die Situation der Illustratoren in Deutschland? Kannst du zu diesem Beruf raten?
Ich persönlich bin kein großer Fan von Auftragsarbeiten und Deadlines... Ich mag zum einen keine knappen Terminarbeiten und zum anderen nicht das Hin und Her bei Auftragsarbeiten, wenn der Artdirector unzählige Änderungen will, die dann oft in einem Resultat enden, mit dem man selbst nicht zufrieden ist, wohl aber der Auftraggeber bzw. Artdirector.

Auftragsarbeiten, die ich mag, sind solche, in denen zwar ein Thema vorgegeben ist, der Rest aber völlig mir überlassen wird und bei denen ich genug Zeit habe, eine Arbeit anzufertigen, mit der ich hundertprozentig zufrieden bin. Bei meinen Acrylbildern ist es so, wie es für Tausende andere Maler auch ist: Sie malen, was sie möchten, nicht, was verlangt wird. Wenn es dann noch Leute gibt, die sich mit dieser Kunst identifizieren können, ist dies gut so – aber auch nicht mein Hauptantriebsgrund. Ich mache es aus Liebe zur Kunst bzw. zu einer ganz bestimmten Kunstform.

Mehr Infos über Thorsten im Internet unter: www.hasenkamm.de

ROBERT LABS



Robert Labs

Robert, du bist ziemlich produktiv und hast dich gleich mit zwei Serien innerhalb der deutschen Mangaszene ganz nach vorne gearbeitet: »Crewman 3« und »Dragic Master«. Wie bist du zum Mangazeichnen gekommen?
Mir hat schon immer der einfache Zeichenstil gefallen, der doch viel komplexer ist, als es scheint. Außerdem mochte ich die Möglichkeit, in Schwarz-Weiß zu arbeiten.

Wie gehst du vor, wenn du ein neues Buch planst? Was machst du zuerst?
Nach der Idee kommt die Story. Die schreibe ich mir in kurzen Notizen aufs Papier und danach überlege ich tagelang hin und her, wie und wo etwas passieren soll usw. Wenn die Geschichte steht, zeichne ich Scribbles, die bereits im selben Format angelegt sind wie das später gedruckte Buch. So kann ich am besten sehen, wie Dramatik und Spannung beim Umblättern auf den Leser wirken. Nach diesen Vorskizzen zeichne ich auf großformatigem Papier saubere Skizzen, überarbeite das Panel-Layout und tusche…

Welches sind deine Lieblingszeichenwerkzeuge?
Ein blauer Kopierstift und halb leere Copic-Multiliner.

Woran arbeitest du im Augenblick?
An »The Black Beach« – ein COMIC, kein Manga. Er erschien im Herbst 2006 bei Carlsen Comics und wird mein erstes komplett farbiges Projekt. Es geht um Surfer und sprechende Tiere auf einer Insel. Etwas Lustiges.

Wie schätzt du die weitere Entwicklung der Manga in Deutschland ein?
Schwer zu sagen. Früher hatte ich immer Angst vor einer Übersättigung des Mangamarktes in Deutschland, weil viele Verlage anfingen, möglichst schnell immer mehr Titel auf den Markt zu werfen. Das führte auch dazu, dass einige wirklich gute Sachen wieder von der Bildfläche verschwanden. Andererseits sind die Umsätze durch Manga immer noch enorm. Das spricht wohl dafür, dass man nicht mehr von einem Manga-Boom sprechen kann, sondern sagen muss, dass sich Manga mittlerweile auf dem deutschen Comicmarkt etabliert haben. Davon profitieren auch die Comics.

Für mich persönlich bin ich jedoch an einen Punkt gelangt, an dem ich den Manga stilistisch nicht mehr allzu viel abgewinnen kann, weil mich deren Stil in gewisser Weise zeichnerisch einschränkt. Sobald man mehr Ausdruck in die Figurendarstellung steckt, sieht es aus wie ein Comic. Deshalb ist es mein Ziel, einen Comic mit dem Layout des Manga, aber mit viel mehr Ausdruck zu erschaffen.

Wie kam es zu dem Kontakt mit Carlsen-Comics? Was würdest du einem Neuling raten, der seine ersten Werke an den Verlag bringen möchte?
Mit 16 hatte ich einige Zeichnungen an Carlsen geschickt. Mit 17 habe ich mich bei EMA vorgestellt. Allerdings bekam ich nur zu hören, der deutsche Markt sei noch nicht reif für Manga aus deutschen Federn. Mit 18 habe ich zwei selbst gedruckte Comicheftchen auf der »Comicaction 2000«, einer Comicmesse in Essen, verteilt und mich noch einmal bei Carlsen beworben. Nach einigen hartnäckigen Telefonaten wurde ich dann schließlich genommen.

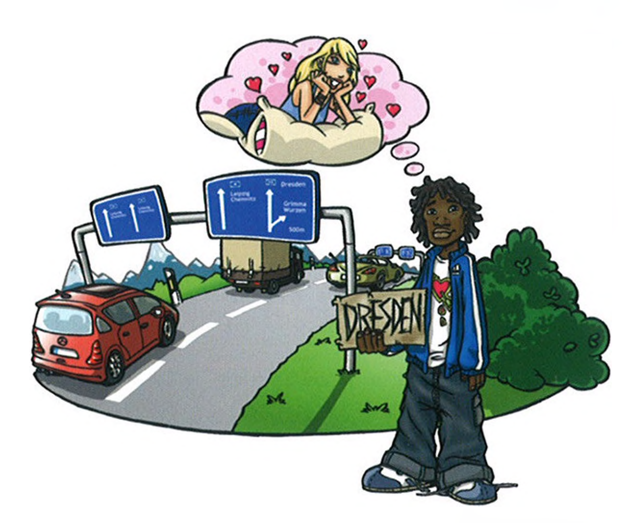
Ich würde Leuten, die sich bei einem Comicverlag bewerben möchten, dringend raten, hartnäckig zu bleiben. Eine Mappe mit dem vorzustellenden Projekt, den Charakteren der Geschichte sowie einer Auswahl aus weiteren Zeichnungen vermitteln dem jeweiligen Redakteur ein Bild von deiner Leistung.

Mehr über Robert Labs im Internet unter: www.robertlabs.com

TIMO MÜLLER

Timo, du arbeitest hauptsächlich als Illustrator und zeichnest in einem sehr sauberen, aufgeräumten Comicstil. Deine Spezialität ist das Entwickeln neuer Figuren, das sogenannte Charakterdesign. Wie bist du zum Zeichnen gekommen? Wie war dein Werdegang zum Illustrator?
Groß geworden bin ich mit Zeichentrickfilmen, die ich mit Butterbrotpapier per Standbild direkt vom Fernseher abgepaust habe. Nach der Schule habe ich eine ganz normale Lehre zum Kaufmann im Einzelhandel gemacht. Ich habe Stereoanlagen, Computer und Waschmaschinen verkauft. Hin und wieder habe ich dabei meine Kollegen porträtiert. (In der Zeit habe ich übrigens an einem Comicwettbewerb teilgenommen, wo Kim und ich uns das erste Mal über den Weg gelaufen sind. Kim hat natürlich den ersten Preis gemacht!)

Nach der Bundeswehrzeit stand dann für mich fest: Ich wollte Zeichner werden! Gesagt, getan: Während der nächsten drei Jahre studierte ich in Hamburg an einer Privatschule Grafikdesign. Das war eine tolle Zeit! Zum ersten Mal war ich nicht mehr allein mit meiner Leidenschaft. Am Ende meines Studiums war mir klar, dass ich diesen Weg auch einschlagen wollte. Noch während meiner Design-Abschlussprüfung (ein Zeichentrickfilm) bewarb ich mich an der Animation-School Hamburg. Die zusätzliche Ausbildung zum Animationsdesigner dauerte 14 Monate.
Heute bin ich freier Illustrator und zeichne für diverse Werbeagenturen und Verlage. Seit 2004 arbeite ich z. B. an einer neuen Kinderbuchserie, »Baadigoo – Ein Fall für die Urlaubsdetektive«. Außerdem koloriere ich für Stefanie Wegner (siehe auch ihr Interview) »Die drei Fragezeichen – Kids«, wenn sie zu viel zu tun hat...



Timo Müller

Welches sind deine bevorzugten Werkzeuge?
Für die Skizzen: Bleistift HB 0,5 oder Col-Erase-Stifte aus der Animationsbranche (blau oder rot). Ganz wichtig ist mir das Papier: Color Copy (Neusiedler), 100 g.
Für die Reinzeichnung: Copic Fineliner 0,1 / 0,3 / 0,5 (clean am Leuchttisch).
Koloration: Adobe Photoshop mit Grafiktablett von Wacom (Intuos3).

Wie gehst du beim Entwickeln einer neuen Figur vor?
Nehmen wir an, das Thema lautet »Piraten«! Ich fange nicht sofort an zu zeichnen, sondern krame erst einmal alles zusammen, was irgendwie mit dem Thema zusammenhängt – von alten Filmen (z.B. »Meuterei auf der Bounty«) über Comics (z.B. »Störtebeker«) und PC-Spielen bis hin zur ausgiebigen Bildersuche im Internet. Zusammen mit diesem Material und einem guten Soundtrack (z.B. »Pirates of the Caribbean«) stürze ich mich in die Schlacht. Ich konstruiere mit groben Formen die Silhouette der Figuren, da sie auch im Schatten gut erkennbar bleiben müssen. Dann arbeite ich allmählich die Persönlichkeit der Figur aus und versehe sie mit ihren Utensilien. Zum Schluss probiere ich mit dem fertigen Charakter alle möglichen Posen und Ausdrücke aus, um zu sehen, ob die Figur auch funktioniert, wenn sie hockt oder weint oder fliegt...

Woran arbeitest du im Augenblick?
Momentan arbeite ich immer abwechselnd für Agenturen und an neuen Bänden für unsere Kinderbuchserien. Heute habe ich z.B. vier kleine Vektorgrafiken für eine Zeitschrift gebaut, morgen werde ich ein Kinderbuchcover reinzeichnen und übermorgen muss ich zwei Layout-Illus für eine Anzeigenkampagne entwerfen. Gerade also ziemlich abwechslungsreich und auch ganz schön viel – das ist aber nicht immer so...

Was würdest du jemandem raten, der vorhat, mit dem Zeichnen Geld zu verdienen?
Wer wie ich aus einer Kleinstadt kommt, dem würde ich als Erstes empfehlen, in die Großstadt zu gehen, um sich zu orientieren. Dort gibt es für diesen Beruf einfach die besten Möglichkeiten, nicht nur was die Ausbildung angeht, sondern hinterher auch die Auftragslage. Außerdem trifft man hier eher auf Gleichgesinnte – es gibt nichts

Wichtigeres als Austausch! Schon in der Ausbildung findet man heraus, was einem liegt: Ist man eher der Typ, der alleine arbeitet oder doch besser im Team; will man eigene Sachen machen oder ist man »Dienstleister«; zeichnet man eher schnell oder nimmt man sich Zeit für Details; arbeitet man lieber am PC oder doch besser auf der Leinwand usw. Erst wenn man alles mal ausprobiert hat, kann man sagen, welchen Weg man einschlagen sollte…

Wie beurteilst du die momentane Situation für Illustratoren in Deutschland?
Also die Zeiten, in denen einem alles zugeflogen ist, sind leider vorbei. Man muss auf jeden Fall selbst aktiv sein und Kontakte sind superwichtig. Zumindest in Hamburg ist die Auftragslage durchwachsen und generell hat man mit der Zahlungsmoral zu kämpfen. Der Illustrationsberuf ist allerdings wohl noch nie ein »Sicherheitsberuf« (wie z.B. Beamter) gewesen, und es ist durchaus normal, dass mal Flaute herrscht – genau wie man hin und wieder mit Arbeit überhäuft wird… Wer (noch) keine Stammkunden hat, für den kann es ziemlich auf und ab gehen. Grundsätzlich sind die meisten Werbeagenturen aber offen für neue Illustratoren, allein schon wegen der Vielfalt – und weil sie ständig mit neuen Trends mitgehen müssen. Das gibt natürlich Neulingen die Chance auf einen guten Auftrag, und womöglich hat man dann »den Fuß in der Tür«…

Mehr über Timo Müller im Internet unter:
www.illustratoren.de
www.illustrie.com

JUDITH PARK

Judith, du veröffentlichst regelmäßig in »DAISUKI« und bist innerhalb der Mangaszene mittlerweile recht bekannt. Überhaupt ist die Mangaszene in Deutschland um einiges größer als die »traditionelle« Comicszene. Wie erklärst du dir diesen Manga-Boom? Was ist das Besondere an den japanischen Comics?
Manga (Bücher) und Animes (Animationsserien) boomen zurzeit wirklich enorm in Deutschland. Ich glaube, Manga sind zum einen durch ihre riesige Themenvielfalt sehr beliebt geworden – denn es ist für jeden und jede und für jede Altersgruppe was dabei: von der Quatsch-Story über schnulzigen Romanzenkitsch bis hin zum Porno-Manga und tragischen Drama ist alles möglich.

Besonders beliebt sind bei den Mädchen, die die größte Lesergruppe ausmachen, die Shojo-Manga, sprich Mädchen-Manga. Neben den schönen Geschichten sind hier auch die filigranen, ästhetischen Zeichnungen ein großer Anziehungspunkt für die Leserinnen. Hübsche, schlanke und aufgestylte Charaktere sind fast in jedem Manga vorhanden. Mich selbst haben Manga auch in erster Linie durch ihre schönen, detaillierten Zeichnungen in den Bann gezogen.

Wie bist du zum Comiczeichnen gekommen?
Ich kann mich erinnern, dass mein erster Kinofilm, »Arielle, die Meerjungfrau«, von Disney war und dass ich danach angefangen habe, die Figuren zu zeichnen und zu imitieren. Seitdem hat's mich nicht mehr losgelassen. Wenige Jahre später wurde der »König der Löwen« zu meiner neuen Besessenheit – ich habe Tag und Nacht nur noch Löwen gezeichnet und davon geträumt, irgendwann mal meine Sachen zu veröffentlichen…



Judith Park

Eine regelrechte »Sucht« entwickelte ich dann mit 13 Jahren für »Sailor Moon« (wofür ich in der Schule sehr belächelt wurde...). Seitdem zeichne ich im Mangastil.

Hast du dich einfach beim Verlag beworben oder wie kam es zu deiner ersten Buchveröffentlichung?
Wie ich zum Verlag gekommen bin, ist eine sehr schöne Erinnerung für mich – ich hätte mich nämlich niemals getraut, mich bei Carlsen zu bewerben!

Angefangen hat es beim Kölner »Mangamagie«-Wettbewerb. Ich hatte gelesen, dass der 1. Preis mit 1000 Euro dotiert war, und wollte es deshalb probieren. Ich hätte nie damit gerechnet, aber ich habe wirklich den 1. Preis gewonnen – und bin darüber mit dem (ehemaligen) Carlsen-Comics-Chef Joachim Kaps in Kontakt gekommen.

Ein paar Monate später habe ich an einem größeren Wettbewerb teilgenommen, dem »Leipziger Manga-Talente 2003«, und ich war sehr enttäuscht und frustriert, dass ich dort nichts gewonnen habe.
Aber parallel zu diesem Wettbewerb kam dann der Brief von Carlsen, dass sie mich veröffentlichen wollten!

Danach habe ich ihnen mein Konzept zu »Dystopia – Love at last sight« geschickt und kurze Zeit später hatte ich meinen ersten Buchvertrag. ☺
Das ist jetzt schon fast zwei Jahre her und mittlerweile sitze ich an meinem zweiten Buch, »Y Square«.

Welches sind deine bevorzugten Zeichenwerkzeuge?
Ich schwöre auf meinen guten Faber-Castell-0.5-Druckbleistift. Zum Tuschen nehme ich den Copic Multiliner SP 0.03 – 0.5 und

für die Kolorierung ist mein Wacom Intuos2 A4 unentbehrlich! Und Photoshop CS und Painter 8 sind die genialsten Programme der Welt!

Wie gehst du bei der Arbeit an einer Comicgeschichte vor?
Im ersten Schritt scribble ich das ganze Kapitel, an dem ich gerade arbeite, vor – ganz grob, damit ich ungefähr weiß, wo welche Panels sitzen, wer was sagt und wer wo steht. Meine Geschichten lesen sich dabei natürlich wie ein Originalmanga von hinten nach vorne.

Dann fange ich an, mit Bleistift auf spezielle Manga-Zeichenblätter ordentlich vorzuzeichnen. Auf Manga-Zeichenblättern kann man besser tuschen als auf normalem Skizzenpapier und das Besondere an diesen Blättern ist der eingezeichnete Satzspiegel und die Schnittränder.

Wenn alles vorgezeichnet ist, tusche ich die Seiten sauber nach, radiere alles aus und scanne die Seiten anschließend ein. In Photoshop lege ich dann die für Manga üblichen Graustufen bzw. Rasterfolie drüber.

Wie beurteilst du die derzeitige Situation in Deutschland? Hat das Comiczeichnen Zukunft?
Dass man mit Manga derzeit gutes Geld verdient, sieht man ja an dem immensen Angebot diverser Verlage. Ich habe mir auch schon häufiger die Frage gestellt, ob Manga sich in Deutschland wohl etablieren können oder ob es ein Boom bleibt, der irgendwann abebbt. Mittlerweile denke ich, dass das Comiczeichnen eine Zukunft hat – schließlich sind die Themen wirklich zu vielfältig, als dass es irgendwann langweilig werden könnte. Und wenn doch, lässt man sich etwas einfallen. Wir sind doch kreative Köpfe. ☺

JÖRG REYMANN

Jörg, wie bist du zum Zeichnen gekommen? Was waren deine bisherigen Stationen als Comiczeichner?
Meine Mutter hat früh meine kreative Ader erkannt und mich in jeder erdenklichen Form gefördert.
So hat sie mir alle möglichen Zeichenutensilien und Farben gekauft und ich habe eine Menge Zeichenkurse (Aktzeichnen, Porträtzeichnen usw.) und Workshops besucht.
Aber am liebsten hab ich doch Comics gezeichnet (und gelesen).

Nach der Schulzeit haben die meisten meiner Freunde aufgehört zu zeichnen, der Ernst des Lebens hatte zugeschlagen...
Ich hab immer weitergemacht, am Zeichenstil rumgefeilt, mir Figuren und Geschichten ausgedacht, bis ich mein Hobby vor zehn Jahren zum Beruf gemacht habe.

Was sind deine bevorzugten Arbeitsmaterialien?
Ich zeichne immer erst eine grobe Skizze mit Bleistift. Wenn sie mir annähernd gefällt, lege ich ein neues Blatt darüber und erarbeite ebenfalls mit Bleistift am Lichttisch eine genauere Vorzeichnung.
Dabei nutzte ich die Gelegenheit, noch einmal kleine Änderungen vorzunehmen. Ich benutze dafür einen Radierstift, der aussieht wie ein Bleistift. Mit dem Teil lässt es sich punktgenauer radieren.
Für die Kontur lege ich wieder ein neues Blatt auf die Zeichnung und ziehe die Linien mit einem Pinselstift und Finelinern nach. Das hat den Vorteil, dass ich die Vorzeichnung später nicht wegzuradieren brauche.

Um kleine Fehler zu korrigieren, benutze ich einen dünnen weißen Hybrid-Gelstift von Pentel und einen dicken weißen Edding 7700. Die Kontur-Liner gibt es von Edding (1800) in den Abstufungen 0.1 mm, 0.3 mm, 0.5 mm und 0.7 mm. Die Stifte haben sich bei mir bewährt – sie fransen nicht aus und halten lange.

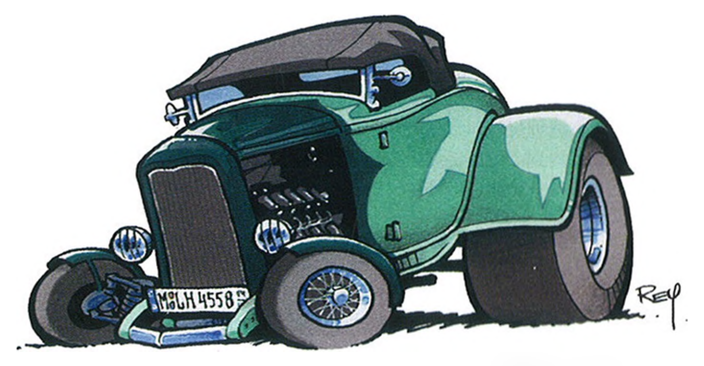
Zum Kolorieren verwende ich für Flächen »Copic Marker«, eine Art Filzstift, mit über 80 verschiedenen Farben. Für Schattierungen und Muster verwende ich Buntstifte von Faber-Castell vom Typ Polychromos.
Ich koloriere übrigens nie das Original, sondern mache immer mehrere Kopien, um auch mit den Farben experimentieren zu können.

Arbeitest du immer allein?
Normalerweise schon. Wenn ein ganzes Album ansteht oder ich wenig Zeit habe, lasse ich meine Comics von einem Zeichnerkollegen kolorieren.
Ein Freund liefert mir bei größeren Projekten das Skript für Geschichten. Sozusagen das Drehbuch zum Comic. Das ist ganz praktisch, weil ich mich dann nicht mit der Story herumschlagen muss und mich auf die Zeichnungen konzentrieren kann.

Was zeichnest du am liebsten?
Geschichten, in denen meine Figuren Dex und Dogfort, schöne Frauen und alte Autos vorkommen...

Was sagst du zur derzeitigen Entwicklung auf dem deutschen Comicmarkt? Wie stehen die Aktien für angehende Comiczeichner?
Der Markt wird zurzeit überschwemmt von den Mangacomics. Wer die nicht zeichnet, hat es schon schwer, vor allem in Deutschland. Die meisten anderen Sachen werden importiert aus Frankreich, Belgien, Spanien, England oder Amerika, da spielen deutsche Comics eher eine Nebenrolle.
Aber es kann ja immer mal sein, dass man mit einer Figur den Zeitgeschmack trifft und erfolgreich ist. Auf jeden Fall dauert es lange, sich am Markt zu etablieren, also ist eine abgeschlossene Ausbildung sicherlich hilfreich.

Zwei Tipps möchte ich euch noch mit auf den Weg geben... Nicht aufgeben und üben, üben, üben – nur so wird man besser!!



Jörg Reymann

JOSCHA SAUER

Joscha, jetzt mal für alle zum Mitschreiben: Wie lautet dein Erfolgsrezept?
So etwas wie ein Erfolgsrezept gibt's natürlich nicht.
Ich habe mit »Nichtlustig« etwas angefangen, das ich selbst mochte. Ein großer Erfolgsplan stand nie dahinter.

Viele Leute vergessen oft, dass ich »Nichtlustig« vor dem ersten Buch schon drei Jahre im Internet veröffentlicht habe, ohne wirklich etwas damit zu verdienen. Das war mitunter 'ne schwierige Zeit, aber ich habe damals gemerkt, dass sich immer mehr und mehr Leute meine Cartoons im Internet ansehen. Das hat mein Selbstvertrauen wiederaufgebaut, wenn ich Absagen von Verlagen bekommen habe. Und das waren 'ne Menge Absagen... Als der Carlsen-Verlag schließlich das erste »Nichtlustig«-Buch veröffentlichte, hatte sich in den drei Jahren schon eine Fangemeinde angesammelt, die auf das Teil wartete. Dass es so ein großer Erfolg wird, hatte trotzdem niemand vermutet.

Ein anderer Vorteil, den ich habe: Ich mache Cartoons. Die sind für viele Leute einfach zugänglicher als Comics. Cartoons kann man kurz ansehen, man mag sie oder mag sie eben nicht. Man kann sie per E-Mail verschicken oder schnell mal ausdrucken und sich irgendwo hinhängen. Cartoons können sich sehr schnell verbreiten, weil sie ihre eigene Werbung sind. Bei Comics ist das schwieriger. Dadurch, dass ich ein Bild einer Geschichte ansehe, kann ich noch nicht sagen, ob mir die ganze Geschichte gefällt. Daher haben's Comics immer schwerer als Cartoons.

So weise und altklug sich das alles auch anhört, nichts davon wusste ich natürlich, als ich mit »Nichtlustig« angefangen habe. Ich habe einfach gemacht, was mir Spaß macht, und hatte das große Glück, dass andere Leute meine Cartoons auch mochten. Erfolg kann man nicht planen und sollte es auch gar nicht versuchen. Einfach machen, was man selbst mag, und am Machen Spaß haben. Vielleicht gibt's dann noch Erfolg obendrauf.

Womit arbeitest du?
Zunächst zeichne ich mit einem sehr harten Bleistift (4H) auf sehr billigem Brunnen-Zeichenkarton vor. Dann zeichne ich mit einem Edding-Calligraphy-Stift nach. Der Edding-Stift kann sehr dünne, aber auch sehr dicke Linien machen, wodurch man einen schönen, dynamischen, pinselartigen Strich erzielen kann. Dünnere Linien zeichne ich mit einem Edding-1800-Stift nach. Der hat immer die gleiche Strichdicke, wodurch sich damit sehr exakt arbeiten lässt.

Dann koloriere ich mit Pinsel und Aquarellfarben. Auch da nehme ich die billigsten, weil die Farben auf dem Original nicht brillant sein müssen. Wenn man den Cartoon später eingescannt hat, sehen die Farben im Computer ohnehin wieder ganz anders aus. Es geht mir beim Kolorieren mit Pinsel und Aquarellfarben also nur darum, diese Aquarellstruktur hinzukriegen, die das Ganze so schön handgemacht aussehen lässt. Ist der Cartoon dann eingescannt, bearbeite ich ihn in Adobe-Photoshop nach. Die Farben müssen – wie erwähnt – alle korrigiert werden und kleine Fehler kann man hier ohne Probleme ausbügeln. Wenn der Cartoon dann so weit fertig ist, setze ich ihn noch in den vorgefertigten schwarzen Rahmen.
Und fertich.

Folgende Frage hat jeder Zeichner schon tausend Mal gehört – ein Zeichen also, dass dieser Punkt von zentralem Interesse ist: Wie kommst du bloß immer wieder auf deine Ideen?
Ich weiß es nicht. Das ist die ehrlichste Antwort, die ich darauf geben kann. Wahrscheinlich auch die unbefriedigendste. Es gibt keinen bestimmten Weg, Ideen zu bekommen. Aber wie vieles andere auch kann



Joscha Sauer

man Ideenfindung konditionieren. Das bedeutet, je mehr man produziert, umso leichter fällt es einem. Es kann natürlich trotzdem vorkommen, dass man vor dem sagenumwobenen weißen Blatt sitzt und einem einfach nichts einfällt. Aber man weiß irgendwann sehr viel schneller, wie man eine Idee umsetzen kann, damit sie funktioniert. Das ist vermutlich ein bisschen wie die Pilzsuche im Wald. Man weiß nicht, hinter welchem Baum man Pilze findet, aber man erkennt sie irgendwann schneller, wenn man sie sieht, und man kann sie besser zubereiten. (Ich war übrigens nie Pilze suchen. Ist also ein sehr theoretischer, an den Haaren herbeigezogener Vergleich.)

Wie beurteilst du die Situation für Comiczeichner in Deutschland? Welchen Weg sollte jemand einschlagen, der mit dem Zeichnen sein Geld verdienen will?
Zwei schwierige Fragen.
Comic fristet ja leider immer noch ein Schattendasein zwischen den zwei großen Medien Literatur und Film. Die meisten Leute verlieren zu Comics relativ früh den Draht. Wenn sie lesen wollen, nehmen sie Literatur, wenn sie gucken wollen, nehmen sie einen Film.

Es ist schwierig, zu definieren, was den Comic besonders macht. Meiner Ansicht nach ist es die Möglichkeit, sehr persönlich und eigen eine visuelle Geschichte zu erzählen. Geschichte und Bilder aus einem Kopf. Leider wird von dieser Möglichkeit immer noch viel zu wenig Gebrauch gemacht und

neunzig Prozent der Comics da draußen sind klischeebeladen und langweilig. So gesehen kann man es leider niemandem vorwerfen, wenn er den Bezug zu Comics verliert. Ich selbst habe lange Zeit aufgehört, Comics zu lesen, weil ich sie uninteressant fand. Das erklärt, warum die Comicbranche in Deutschland so klein ist und so wenige Leute ernähren kann. Comics werden seit langer Zeit von Comiclesern für Comicleser gemacht. Ein Miniteufelskreis, der Comics vor einer größeren Verbreitung und vor neuen Ideen bewahrt.

Aber in dieser nicht so schönen Situation liegt meiner Ansicht nach auch viel Potenzial. Die Comicbranche ist momentan noch sehr viel freundlicher und angenehmer als jede andere Medienbranche. Und da draußen laufen Millionen von Menschen herum, die mit Comics, so wie sie jetzt gemacht und verkauft werden, nichts anfangen können.

Wird also Zeit, dass diese Branche durch neue Ideen aufgemischt wird. Diesen Pioniergeist finde ich sehr verlockend. Man kann trotz aller Originalität natürlich auch auf die Nase fallen. Aber das kann man auch überall sonst. So gesehen unterscheidet sich die Comicbranche nicht von jeder anderen selbstständigen Branche. Nur dass es hier noch sehr viel mehr zu entdecken und zu probieren gibt.

Mehr über Joscha Sauer im Internet unter: www.nichtlustig.de

WOLFGANG SPERZEL

Wolfgang, du bist bereits seit etlichen Jahren als Comiczeichner tätig und hast zig Bücher veröffentlicht. Wie bist du zum Zeichnen gekommen? War Comiczeichner von Anfang an dein angepeiltes Berufsziel?
Schon in jungen Jahren habe ich gerne gezeichnet, weil ich es ein bisschen besser konnte als die anderen. Als meine Mutter dann eines Tages verkündete: »Der Bub malt so schön«, war ich von dem Wunsch beseelt, Musiker zu werden. Ich quälte meine Eltern sechs Jahre lang mit einer Geige und Etüden von Bella Bartok, was dazu führte, dass sich die ganze Familie in einem Punkt völlig einig war: »Der Bub spielt so schön.«

Ich ließ also die Finger von der Geige, fing an, Autos zu zeichnen und Holzmodelle zu bauen. Als ich dann mit 14 Jahren bei einem Modellbauer-Wettbewerb der Firma Opel Juniorensieger wurde, beschloss ich, Flugzeugingenieur zu werden. Leider bin ich dann sehr schnell in die Höhe geschossen – zu lang für ein normales Zwergenwelt-Cockpit.
Auf Grund dieser Erkenntnis wurde Autodesigner mein nächstes Berufsziel. Später fand ich das aber blöd und studierte lieber Grafikdesign. Im Laufe dieses Studiums wurde mir klar, dass ich nicht als Grafikdesigner arbeiten wollte. Ich konnte diese Gestalter- und Werbewelt nicht wirklich ernst nehmen und zeichnete als Abschlussarbeit ein Cartoonbuch.

Die ersten Aufträge kamen dann von ehemaligen Kommilitonen, die als Art-Direktoren in Werbeagenturen saßen und sich an meine komischen Bilder erinnerten. So zeichnete ich meine Knollennasen zunächst für Anzeigen, Prospekte, Briefmarken, Plakate usw. 1984 beteiligte ich mich mit meiner ersten Comicgeschichte an einer Comicausstellung für den Comic-Salon in Erlangen.

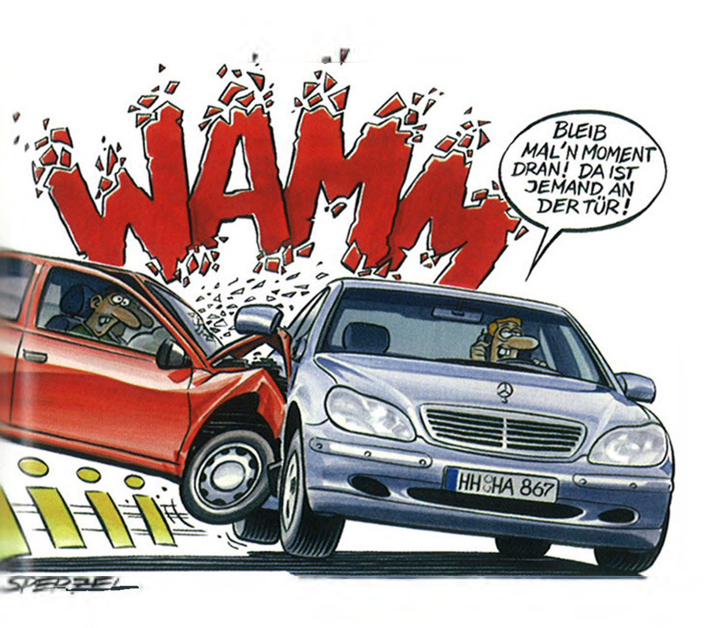
Dort war ich von der Welt der Bilder, Geschichten und Zeichner so fasziniert, dass sie mich bis heute nicht losgelassen hat.

Für die meisten Zeichner ist das Thema Autoszeichnen ein rotes Tuch, für dich offenbar kein Problem. In deinen Comics (z.B. »Rast(h)aus«, »Kabelbrand im Herzschrittmacher«, »Autotypen«...) bringst du das sogar zur absoluten Vollendung. Wie machst du das bloß? Gibt es da einen besonderen Autozeichnenkniff?
Ein gutes Fotoarchiv und Transparentpapier. Da ich ein fauler Hund bin, arbeite ich inzwischen direkt nach dem Foto mit kaum nennenswerten Veränderungen. Durch den Pinselstrich ergibt sich dann von selbst ein eigener Charakter.

Welche Automarke zeichnest du am liebsten?
Am liebsten zeichne ich Autos, die ich nicht mag. Was aber mehr mit den Menschen zu tun hat, die sie fahren. Bei meinen Geschichten und Cartoons stehen letzten Endes nicht die Autos im Mittelpunkt, sondern der Mensch im Umgang damit. Die Deutschen und ihr liebstes Kind – gefundenes Fressen für jeden Satiriker.

Welches sind deine bevorzugten Arbeitsmaterialien?
Aquarellpapier, Bleistifte (Faber-Castell), Tuschefass (Pelikan Nr. 17), Pinsel (Artmaker Nr. 3), Farben (AeroColor von Schminke) auf Acrylbasis, wasserfest. So kann man lasierend kolorieren, ohne die unteren Farben anzulösen.

Wie gehst du bei der Arbeit an einem Comic oder Cartoon vor?
Ich denke mir irgendwas aus, schreibe und zeichne meine Gedankengänge in ein Ringbuch – betreibe sozusagen eine Art Brainstorming mit mir selbst. Wenn mir nicht gleich etwas Komisches einfällt, lege ich es zur Seite und blättere in alten Aufzeichnungen, die ich auch irgendwann mal zur Seite gelegt habe.



Wolfgang Sperzel

Kommt mir dann eine glorreiche Idee, schleife ich zunächst am Text herum. Je weniger Text, desto besser. Dann nötige ich mich dazu, das Bild oder die Bilder möglichst schnell und grob zu skizzieren. Die Skizzen übertrage ich dann am Leuchttisch auf das Aquarellpapier, tusche diese Vorzeichnung, hau die Farbe drauf und fertig!

Du kennst die deutsche Comiclandschaft seit langem. Wie beurteilst du die Lage für angehende Zeichner heute? Welche Voraussetzungen sollte man mitbringen, wenn man das Zeichnen zum Beruf machen will?
Die größten Chancen, mit der Zeichnerei Geld zu verdienen, sehe ich im Bereich Cartoon und Comicstrip. Wobei der Witz fast wichtiger ist als die Zeichnung. Guter Humor und schlechte Zeichnungen kommt besser als schlechter Humor und gute Zeichnungen.

Ich bedanke mich für Ihre Anteilnahme.

STEFANIE WEGNER

Stefanie, du arbeitest unter anderem für die Buchreihe »Die drei-Fragezeichen – Kids«, die du mit unheimlich schönen, detaillierten Zeichnungen illustrierst. Deutlich zu erkennen ist dabei der Comiceinfluss. Wie bist du zum Zeichnen gekommen?
Ich zeichne, seit ich einen Stift halten kann, insofern nehme ich mal an, es ist Veranlagung. Ich habe immer und zu jeder Zeit gezeichnet – nicht nur im Kunstunterricht, sondern auch in allen anderen Fächern und natürlich zu Hause, während ich eigentlich hätte Hausaufgaben machen müssen. Manchmal habe ich auch selber Geschichten geschrieben, nur damit ich dann die Bilder dazu zeichnen konnte. Wenn mir in manchen Büchern die Bilder nicht gefielen, habe ich einfach meine eigenen »darübergezeichnet«... Mir waren immer Geschichten mit Illustrationen sehr wichtig – und die meisten Bilder gibt es nun mal in Comics, also habe ich schon früh eine beachtliche Comicsammlung gehabt...

Was sind deine Lieblingscomics?
Grundsätzlich alle Comics, die eine gute Geschichte erzählen – wenn die Story toll ist, ist der Zeichenstil Nebensache. Andersrum kann man das leider nicht behaupten; wenn etwas genial gezeichnet ist, die Story aber Mist ist, dann taugt leider der ganze Comic nichts... hart, aber wahr...

Lewis Trondheim sagt z.B. von sich selber, dass er nicht gut zeichnen kann (glatte Lüge!), dabei ist er ein genialer Bildergeschichtenerzähler; ich habe also fast alles von ihm. Wenn du mich fragst, welche Comics mich am meisten geprägt haben, dann kann ich klar sagen, die frankobelgischen: »Tim & Struppi«, »Gaston«, »Spirou & Fantasio«... Ich denke, davon findet sich in meinem eigenen Zeichenstil wohl am meisten.

Illustratorin, kann man das lernen?
Ja, es gibt die unterschiedlichsten Wege, Illustrator/in zu werden. Der eine Weg ist natürlich das Diplomstudium, aber viele Illustratorenkollegen, die ich kenne, haben eigentlich erst einen anderen Beruf gelernt (bei den meisten wollten die Eltern, dass ihr Kind etwas »Vernünftiges« lernt...) und sind dann – weil sie das Zeichnen nicht lassen können – auf Umwegen doch in der kreativen Branche gelandet. Ich hatte das Glück, dass mich meine Eltern bei meiner Ausbildung zur »Kommunikationsdesignerin« immer unterstützt haben. Das ist zwar keine direkte Illustrationsausbildung gewesen, aber ich habe dadurch ein gutes Basiswissen in Sachen Gestaltung und kreative Techniken bekommen. Illustrieren habe ich mir dann selber beigebracht – bzw. ich bin immer noch dabei... Es ist sowieso größtenteils »Learning by Doing«!

Wie funktioniert die Zusammenarbeit zwischen Buchautor und Illustrator?
Kommt natürlich auf Autor und Illustrator an. Bei meinen Covern läuft es zwischen den »Die drei-Fragezeichen – Kids«-Autoren und mir so ähnlich ab wie bei einem Tennismatch: Wir telefonieren miteinander und schießen dabei die Ideen nur so hin und her. Der Autor erzählt mir in knappen Worten, worum es in seiner Geschichte geht, und hat dann meistens auch schon einen Vorschlag für ein Motiv. Das höre ich mir an und stelle es mir vor – und dabei entdecke ich dann meist sofort, was an dem Motiv visuell so nicht funktioniert.

Gerade bei Coverillustrationen ist es wichtig, dass das Motiv auf Anhieb verständlich ist – und sich der Betrachter nicht erst stundenlang damit auseinandersetzen muss. Bei den Innenillustrationen habe ich erfreulicherweise in der Auswahl der Szenen völlig freie Hand. Ich muss nur darauf achten, dass die Abstände der Illus im Buch gleichmäßig sind. So viele Freiheiten hat man allerdings selten in diesem Beruf...



Stefanie Wegner

Wie gehst du bei der Arbeit an einer Zeichnung vor? Zeichnest du alles aus dem Kopf?
Das meiste zeichne ich tatsächlich aus dem Kopf. Zumindest was die Figuren angeht. Anderes muss ich natürlich recherchieren. Früher bin ich dafür in die Bibliothek gegangen, heute ziehe ich mir alles, was ich brauche, aus dem Internet. Ich kann nur jedem empfehlen, sich ein digitales Bildarchiv aufzubauen – das erleichtert die Arbeit ungemein; auch wenn man sich mal inspirieren lassen will, welche alternativen Darstellungsmöglichkeiten oder Ergänzungen es für das Motiv gibt, das man zeichnen will.

Direktes Kopieren kommt natürlich nicht in Frage, aber manchmal kommen einem beim Betrachten der unterschiedlichsten Vorlagen Ideen für das eigene Bild.

Was zeichnest du am liebsten?
Wenn ich meine Figuren beherrsche, macht mir fast jede Zeichnung Spaß mit ihnen – und wenn man dann auch noch ein spannendes Szenario hat, in dem die Figuren herumlaufen, kann es sein, dass einem eine wirklich tolle Illustration gelingt. Wenn mir so etwas passiert, hänge ich mir das Bild an die Wand, und da bleibt es so lange, bis ich eine noch bessere Zeichnung gemacht habe – oder aber in dem Bild Fehler entdecke, so dass ich es nicht mehr so toll finde... Es macht aber auch Spaß, neue Figuren zu entwickeln! Und sogar Technik (z.B. Schiffe, Fahrräder) zeichne ich inzwischen gern. Darum habe ich mich früher am liebsten gedrückt.

Wenn man sich lange genug mit einem Thema, das einem Schwierigkeiten bereitet, auseinandersetzt, schafft man es irgendwann. Ich hatte meinen Durchbruch bei der Zeichnung einer Goldsuchmaschine – daran habe ich mir vielleicht die Zähne ausgebissen! Ich habe sogar einen befreundeten Illustrator gebeten, dass er sie für mich entwirft, so dass ich sie bloß noch hätte abzeichnen müssen (das hätte bestimmt keiner gemerkt). Aber leider hat er sich den Arm verstaucht und ich musste sie selber zeichnen. Dabei habe ich entdeckt, dass man jedem Gegenstand ganz einfach nur »eine Seele« geben muss, und schon funktioniert es.

Was sind deine bevorzugten Arbeitsmaterialien?
Ohne meinen Druckbleistift (Rotring rapid HB 0,5) bin ich eine tote Illustratorin. Jedenfalls gerate ich jedes Mal in Panik, wenn ich ihn nicht finde! Und ein Skizzenbuch und Knetradiergummi habe ich ebenfalls immer bei mir. Man kann ja nie wissen...

Was rätst du jemandem, der Illustrator werden will?
Generell: Ein Studium an einer privaten oder staatlichen Schule ist eine gute Basis; Praktika in Agenturen können auch nicht schaden, damit man einen Eindruck bekommt, wie es bei den Leuten zugeht, für die man später arbeitet. Wenn man es irgendwie hinbekommt, sollte man am besten ein Jahr im Ausland studieren – in Frankreich und England geht man das Illustrationsstudium ganz anders an, als es hierzulande üblich ist, habe ich mir sagen lassen!

Ansonsten: Nehmt Kontakt zu anderen Illustratoren auf! Kontakte und Austausch sind extrem wichtig für die eigene Arbeit! Die Voraussetzungen, die man mitbringen sollte, um als Illustrator seinen Lebensunterhalt und Alltag bestreiten zu können, sind ungefähr die eines Superhelden: Fiese Oberschurken stellen nahezu unlösbare Aufgaben, die man innerhalb unvorstellbar kurzer Zeit bewältigen muss, ansonsten geht die Welt unter...

Mehr über Stefanie Wegner im Internet unter: www.illustrie.com

PATRICK WIRBELEIT

Patrick, für meinen Comic »Störtebeker« hast du das Szenario geschrieben, von Haus aus bist du aber ebenfalls Comiczeichner und Illustrator. Mit deinem Buch »Das Baumhaus« hast du sogar den ICOM-Independent-Comicpreis bekommen. Woran arbeitest du im Augenblick?
Im Augenblick hauptsächlich an Illustrationen im Bereich Jugend- und Kinderbuch (u.a. »Pixi«). Damit bin ich fast vollständig ausgelastet. Nebenbei versuche ich noch die Zeit zu finden, um an meinem Schubladendauerbrenner »Trudi Mohn« weiterzuarbeiten. Ansonsten liegt der Bereich Comic zurzeit eher auf Eis.

Wie bist du zu den Comics gekommen?
Durch den Besuch einer Ausstellung des italienischen Comiczeichners und Illustrators Lorenzo Mattotti. Seine Farben im Orginal zu sehen hat mich schier weggepustet. Später bekam ich den Comicklassiker »Krazy Kat« von George Herriman in die Hände, der mich noch immer inspiriert. Nicht zuletzt hat mich dann Scott McCloud mit »Comics richtig lesen« zu meinem ersten Comicversuch ermutigt. Das war in den frühen 90er-Jahren. Bis zu meiner ersten Veröffentlichung war es also noch lange hin.

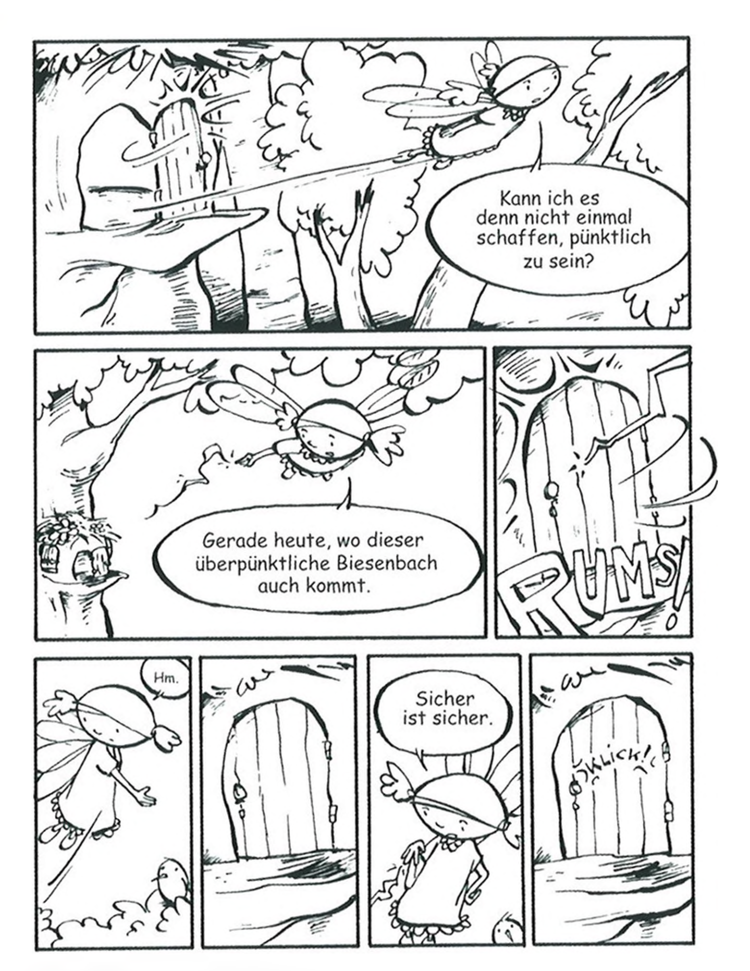
Mit welchen Materialien arbeitest du?
In erster Linie mit Feder, Pelikantusche (die ist nämlich so gut wie wasserfest) und beliebigem Papier. Manchmal benutze ich auch einen Gelstift (von Pentel oder Pilot).

Wie läuft das ab, wenn du als Autor zusammen mit einem Zeichner an einem Comic arbeitest?
Im besten Fall habe ich genug Zeit, das Szenario zu schreiben, zu kopieren und anderen zum Korrekturlesen zu geben. Daraufhin überarbeite ich es noch einmal, bevor der Zeichner mit seiner Arbeit beginnt. Ein Szenario zu schreiben bedeutet in meinem Fall, dass ich alle Panels klein vorzeichne und daneben zusätzlich in Worten beschreibe, was mir an der Szene wichtig ist und was in die Sprechblasen kommt. Dabei bin ich aber nicht dogmatisch. Wenn der Zeichner eine bessere Idee hat, kann er die gerne umsetzen.

Irgendwann bekomme ich die vorgezeichneten Seiten und lasse sie wieder von anderen gegenlesen. Die Korrekturvorschläge bespreche ich dann mit dem Zeichner und wir beschließen gemeinsam, welche er umsetzt und welche nicht. Ohnehin stehe ich während der Arbeit an einem Projekt ständig in Kontakt mit dem Zeichner, um Details oder Probleme jeglicher Art (z.B. mit dem Verlag) zu klären.

Was machst du lieber, zeichnen oder schreiben?
Zeichnen. Dabei hat man schneller ein Ergebnis in den Fingern und man kann auch fix mal ein Weihnachtsgeschenk für Oma zaubern. Aber da noch eine Menge Geschichten darauf warten, geschrieben zu werden, zwinge ich mich auch zu dieser Arbeit. Leider ist die Beachtung, die einem Comicautor entgegengebracht wird, eher gering (schlecht fürs Ego, falls man auf Ruhm aus sein sollte). Außer von den Verlagen. Die wissen, dass es schwieriger ist, einen guten Autor zu bekommen als einen Zeichner. Selbst bei René Goscinny hat die breite Masse erst nach seinem Tod gemerkt, wie stark die Qualität der Serien, für die er schrieb (u.a. »Asterix« und »Lucky Luke«), von ihm abhängig gewesen war.

Wie beurteilst du die Situation als Zeichner in Deutschland? Wie sieht es für einen Texter aus? Kannst du zu diesen Berufen raten?
Als Zeichner bekommt man (wenn man Ausdauer hat und viel übt) immer einen Job. Ob das reicht, um eine Familie zu ernähren, zeigt sich dann. Momentan sieht es für die Comiczeichner wieder schlechter aus, aber man hat ja Ausweichmöglichkeiten (Illustration, Bildredaktion, Werbung...). Für die



Patrick Wirbeleits »Trudi Mohn«

Zukunft sehe ich einen größeren Markt für deutsche Comiczeichner. Da ist im kommerziellen sowie im Avantgarde-Bereich noch lange nicht das letzte Wort gesprochen.
Und wie gesagt: Gute Texter sind gesucht (Ausweichmöglichkeit hier: Drehbuchautor für Film und Fernsehen).

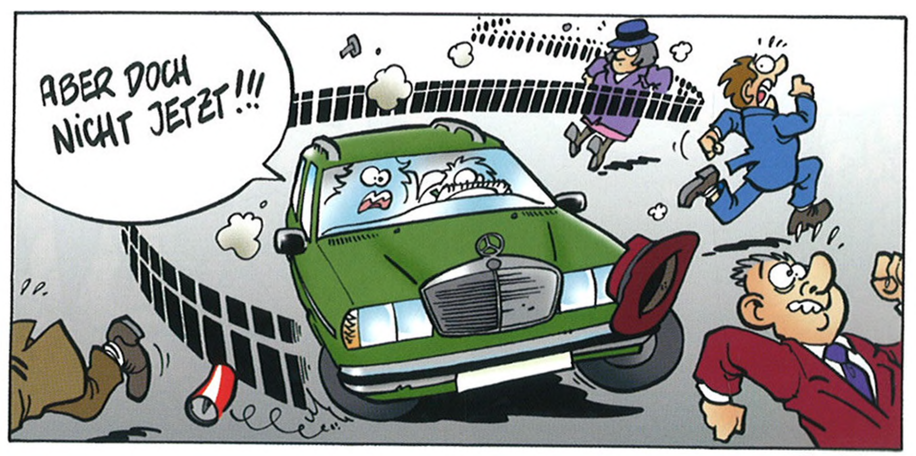
Ich rate jedem, seiner Leidenschaft beruflich nachzugehen. Denn wer wirklich von sich und seinem Können überzeugt und begeistert ist, wird letztendlich Erfolg damit haben.

Mehr über Patrick Wirbeleit im Internet unter: www.wirbeleit.de

DOCH OBACHT: ZEICHNEN KANN AUCH ZUR BESESSENHEIT WERDEN!

HÖR ENDLICH MAL AUF!










SIEH DIR AN, WAS DU GETAN HAST! WAS SAGST DU NUN DAZU?!

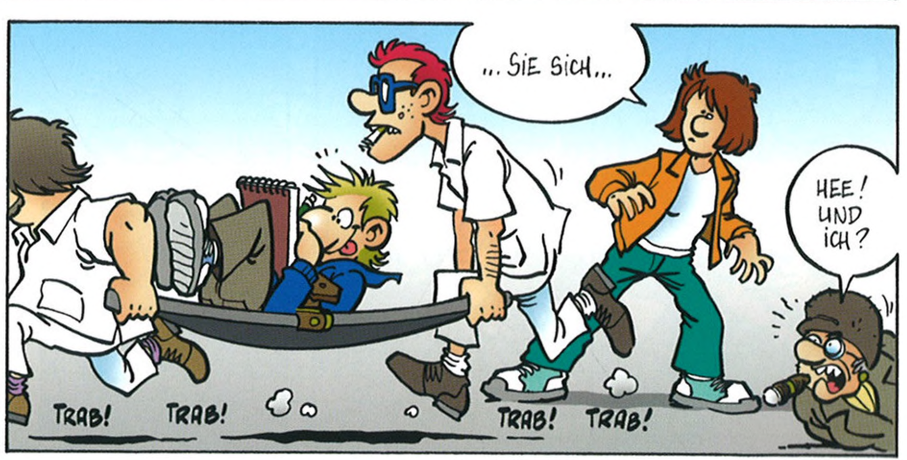

HOCHINTERESSANTE BEINSTELLUNG!


TATÜ TA


TATÜTATA!


SCRIBBLE!


SCHNELL! BITTE BEEILEN...
TRAB! TRAB!
TRAB! TRAB!


... SIE SICH...
HEE! UND ICH?
TRAB! TRAB!
TRAB! TRAB!


PARK-KLINIK

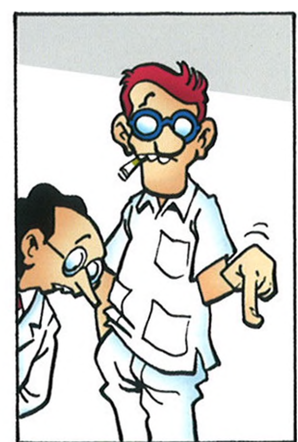

HERR DOKTOOOR: KUNDSCHAFT!
DR. NOTHDURFT GEHIRNJUSTIERER
TOCK! TOCK!


KANN MAN HIER NICHT MAL FÜNF MINUTEN...
DAISUKI


NA SCHÖN. SEHEN WIR UNS DEN KANDIDATEN MAL AN!


ABER... WO ISSER DENN?

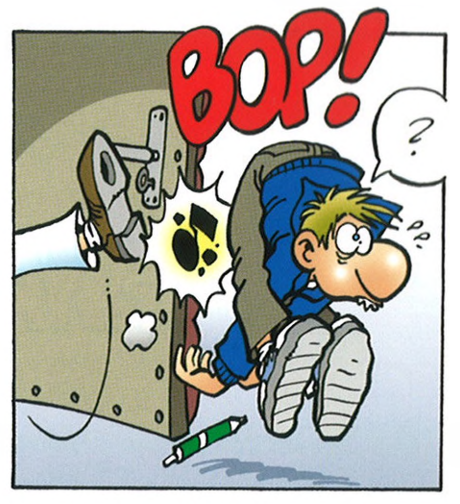

?




AAAH JA! VERSTEHE. SCHON WIEDER SO EINER!

ENDE


?
iiiiiik


BOP!
?

ANHANG

Schlagwortregister

Amerikanische Einstellung: Bildeinstellungsgröße. Zeigt die Figur vom Kopf bis zu den Knien.

Anatomie: Lehre vom Körperbau

Blaustift: 2Non-Photo-Blue-Stift. Der blaue Strich wird vom Fotokopierer nicht gesehen, d.h. nach erfolgter Reinzeichnung erübrigt sich das Radieren.

Characterdesign: Entwicklung einer Figur

Cartoon: Witzzeichnung, Karikatur. Ein Gag in einem Bild, zumeist in Zeitungen und Zeitschriften zu finden.

Cartoon Animal: Vermenschlichte Tierfigur, ursprünglich aus dem amerikanischen Trickfilm

Comicstrip: Comicstreifen von drei bis vier Bildern Länge.

Close-up: Nahaufnahme

Detail: Einzelheit. Bildeinstellungsgröße. Zeigt ein bestimmtes Einzelteil im Bild.

Einstellung: Kamera- oder Bildeinstellung. Legt den Bildausschnitt fest.

Frontal: Von vorn gesehen

Gestik: Gesamtheit der Gesten, Handbewegungen

Großaufnahme: Bildeinstellung, bei der ein Objekt das ganze Bild ausfüllt

Halbnah: Bildeinstellung. Ansicht einer Figur von Kopf bis zur Taille.

Halbprofil: Ansicht einer Figur, eines Kopfes schräg von der Seite

Härtegrad: Es gibt Bleistifte mit unterschiedlich harten Minen. Die Härtegrade reichen von H (sehr hart) über HB und B (normal) bis 7B oder 8B (sehr weich).

Kommunikation: Verständigung zwischen Menschen durch Sprache, Schrift und Zeichen

Körpersprache: Ausdrucksform ohne Gebrauch der Sprache, über die man die emotionale Verfassung mitteilt (Mimik und Gestik)

Leuchttisch: Tisch mit einer von unten beleuchteten Milchglasscheibe. Der Zeichner benutzt diesen als »Durchpaushilfe«: Die auf dem Leuchttisch liegende Bleistiftvorzeichnung wird auf ein darübergelegtes neues Blatt durchgezeichnet.

Manga: Japanische Comics

Marker: Filzstifte für Grafiker

Mimik: Unterschiedliche Gesichtsausdrücke

Nahaufnahme: Bildeinstellung. Abbildung einer Figur (ca. Kopf bis Schulter) oder eines Objektes aus kurzer Distanz.

Outlines: Schwarze Konturenlinien.

Panel: Das einzelne Bild in einem Comic

Pantomimik: Darstellung von Handlung oder Geschichten ohne Worte, nur mit Hilfe der Körpersprache

Perspektive: Räumliche Darstellung, die es ermöglicht, Körper, Gegenstände und Räume auf dem zweidimensionalen Papier dreidimensional wirken zu lassen

Profil: Seitenansicht (eines Kopfes)

Proportion: Größenverhältnis, Verhältnis von Elementen eines Ganzen zueinander

Recherche: Nachforschung, sorgfältige Untersuchung. Suche nach bestimmten, für eine Story wichtigen Elementen, Details und Design.

Relation: (Größen-) Verhältnis zwischen mehreren Objekten

Scribble: Skizze, Entwurf eines Comics mit angedeuteten Figuren und Sprechblasen.

Sidekick: Der (meist komische) Gefährte des Titelhelden

Storyline: Der Handlungsfaden einer Geschichte

Timing: Abpassen des besten Zeitpunktes (z.B. für einen Gag in einer Story)

Totale: Bildeinstellung. Gibt einen Überblick über die ganze Szenerie.

Turnaround: Rotation, Rundumansicht einer Figur

Inhaltsverzeichnis

Muchas Thankias!

Mein Dank geht an Volker Sponholz für Rat, Tat und Lektorat, an Jan »Webmaster« Paepke für technischen Support und an alle Kollegen, die ich mit meinen »Fragen an die Profis« nerven durfte.



Zeichne deine eigenen Comichelden!

Wie es geht, lernst du in diesem Band: Die wichtigsten Grundregeln, Tipps und Tricks, die man beim Zeichnen von Figuren beachten sollte – vermittelt von einem, der schon seit vielen Jahren seine Brötchen als Comiczeichner verdient.

Kein trockenes Lehrbuch: Mit zahlreichen witzigen Cartoons und Comics illustriert Kim die Entstehung einer Comicfigur und lüftet das Geheimnis, wie du sie mit Leben erfüllst.

Mit Extrakapitel zum Zeichnen von Tieren!





www.carlsencomics.de
www.carlsen.de

ISBN 978-3-551-76834-6
9 783551 768346

€ 11,90 [D]
€ 12,30 [A]